

TOTALEMENT RÉTRO !
INDIANA JONES
EN CROISADE SUR CONSOLES
MYST
LA MAGIE OPÈRE TOUJOURS
VIDEO GAMER Rétro
#04
FÉV. MARS. 2018
100% RÉTRO GAMING
GAME & WATCH
LE JEU VIDÉO DE POCHE
JAGUAR
QUAND ATARI SE PREND LES PIEDS DANS LE TAPIS
FINAL FANTASY
COMMENT TOUT A COMMENCÉ
MEGADRIVE MINI HD
QU'EST-CE QU'ELLE A DANS LE VENTRE ?
DRAGON BALL
L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO EN
1987
1997
2007
32 ANS DE JEUX !
COMMENT LE MANGA CULTE EST DEVENU UN JEU VIDÉO INCONTOURNABLE
SILENT HILL 2
FOCUS SUR LE MEILLEUR ÉPISODE DE LA SÉRIE… ET LE PLUS FOU !
MEGA MAN
30 ANS DÉJÀ. RETOUR SUR UNE BELLE CARRIÈRE
COLECOVISION
DE ZAXXON À FRENZY… TOUTE UNE HISTOIRE !



DYNASTY WARRIORS 9









16
www.pegi.info



PS4



XBOX ONE
STEAM





KT

LE JAPON À L'HONNEUR !

L'évènement de ce début d'année, c'est bien entendu la sortie du très attendu *Dragon Ball FighterZ*. L'occasion pour nous de revenir sur cette série qui a non seulement marqué l'histoire du manga et du dessin animé, mais aussi celle du jeu vidéo avec plus de 70 titres au compteur. De quoi faire tourner la tête de certains, mais pas la nôtre puisque nous vous retraçons ici l'histoire de cette saga immortelle ! Dans un tout autre registre, mais cette fois d'actualité, nous avons aussi mis la main sur la Megadrive Mini HD, histoire de voir ce qu'elle a vraiment dans le ventre. Toujours du côté des machines, mais bien d'époque pour le coup, retour sur le phénomène Game & Watch, mais aussi sur la ColecoVison, dont tout le monde – ou presque – a déjà oublié l'existence, et la Jaguar, qui malgré sa technologie innovante est passée au travers au moment de sa sortie. Pour les jeux, nous rendons hommage à un héros qui a trente ans : Mega Man, sans oublier *Final Fantasy*, premier du nom, qui marquera le point de départ d'une saga devenue incontournable aujourd'hui. Enfin, nous avons aussi fait le tour de l'actu en 1987, 1997 et 2007 pour nous rafraîchir la mémoire ! Bref, nous vous souhaitons une excellente lecture et rendez-vous pour le prochain numéro avec un retour sur l'histoire de Rockstar, entre autres.

La Rédaction

"La sortie de *Dragon Ball FighterZ* est l'occasion de revenir sur l'histoire de cette immense saga."



HUNG NGUYEN
Faut que ça saute ! Sport, bizarreries et plate-forme : le sauveur de princesses, c'est lui !

LAURENT DEHEPPE
Faut que ça roule ! Courses, rallyes, simulations : le pilote, c'est lui !

CHRISTOPHE COLLET
Faut que ça bouge ! Grandes épopées, virtuelles ou pas : le globe-trotter, c'est lui !

CHRIS. ÖTTL
Faut que ce soit old ! Eh oui, le plus jeune de l'équipe est branché rétro : le vieux, c'est lui !

FLORIAN VELTER
Faut que ça tourne ! Gros blockbusters d'hier et d'aujourd'hui : la toupie, c'est lui !

DAMIEN DUVOT
Faut que ça parle ! Adaptations ciné/JV, jeux d'aventure : l'intello, c'est lui !

VIDEO GAMER Rétro

SERVICE ABONNEMENTS
56 rue du Rocher 75008 Paris
Email : abo@nickelmedia.fr
Téléphone : 01 44 70 72 32
Web : abo.nickelmedia.fr
Tarif France pour 1 an : 26,90 €
Prix au numéro : 6,90 €

RÉDACTION
171 bis, avenue Charles de Gaulle
92000 Neuilly-sur-Seine
Email : redaction@videogamer.fr
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Création graphique : Éric Sallé
Secrétariat de rédaction : Amélie Boulard
Ont collaboré à ce numéro :
Kévin Cicurel, Christophe Collet, Jean-Marc Delprato, Damien Duvot, Michaël Lemoine, Hung Nguyen, Christophe Öttl, Florian Velter.

PUBLICITÉ
171 bis, avenue Charles de Gaulle -
92200 Neuilly-sur-Seine
Email : pub@nickelmedia.fr

GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)
(réservé aux dépositaires et diffuseurs)
A Juste Titres
Tél. : 04 88 15 12 40
Magazine disponible sur www.direct-editeurs.fr
Diffusion : MLP
Impression : BLG Toul
ZI Croix de Metz – 54200 Toul-France

Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : 1019 K 93505
ISSN : 2556-6741

VIDEOGAMER est édité par Nickel Media
SASU au capital de 40 000 €
Associé unique, Président : Didier Macia
Directeur de la publication : Didier Macia
RCS de Nanterre : 789 870 433
Siège social : 171 bis, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. : 01 40 88 11 00 - Fax : 01 40 88 11 99

SIMPLE JOUEUR OU VRAI GAMER ?

NINTENDO SWITCH
TOUTES LES ANNONCES POUR 2018
THE LORD OF THE RINGS
AFFRONTEZ SAURON AVEC DES CARTES !
NI NO KUNI 2
UNE SUITE À LA HAUTEUR
VIDEO GAMER
#61
Fev. 2018
POUR JOUEURS EXIGEANTS
MONSTER HUNTER WORLD
POINTU, PROFOND, GRISANT : LA CLAQUE ANNONCÉE !
TESTS
LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM EP. 3, GENETIC DISASTER, TINY METAL, ULTRA WINGS VR…
PUBG
LA VERSION FINALE TESTÉE SUR PC
+ QUE VAUT LA VERSION XBOX ONE ?
JEUX DEMAT'
EST-IL ENCORE UTILE D'ACHETER DES BOÎTES ?
PREVIEW
METAL GEAR SURVIVE
ON Y A JOUÉ, TOUT SUR LE SOLO
EXCLUSIF
A WAY OUT
LE JEU D'AVENTURE NOUVELLE GÉNÉRATION
DRAGON BALL FIGHTERZ
LA GRANDE LEÇON DE CASTAGNE !
GT SPORT
ON A RETOURNÉ LA MAJ
Jeu concours
GAGNEZ
UN PC GAMING LDLC ZENNOR
NAUGHTY DOG
UNE INCROYABLE SUCCESS STORY
SOUL CALIBUR VI
PREMIERS COUPS DE SABRE

Nos journalistes sont tous des experts reconnus et de grands passionnés du jeu vidéo.
Si vous êtes aussi un vrai gamer, VIDEOGAMER est fait pour vous !
Chaque mois, retrouvez dans notre magazine les meilleurs dossiers, les reportages les plus pointus, des tests sans concession.
Et partagez avec nous votre passion.



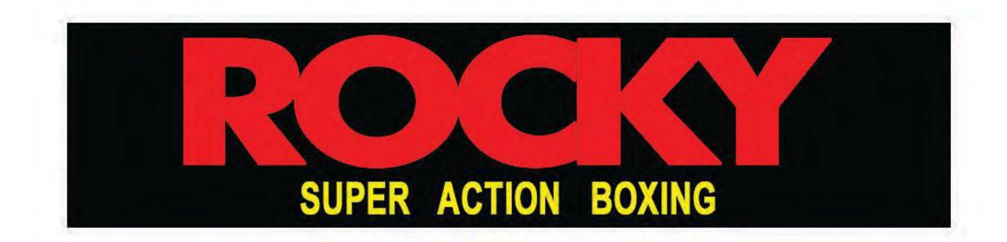
EN VENTE ACTUELLEMENT

BIENVENUE DANS VIDEOGAMER RÉTRO !

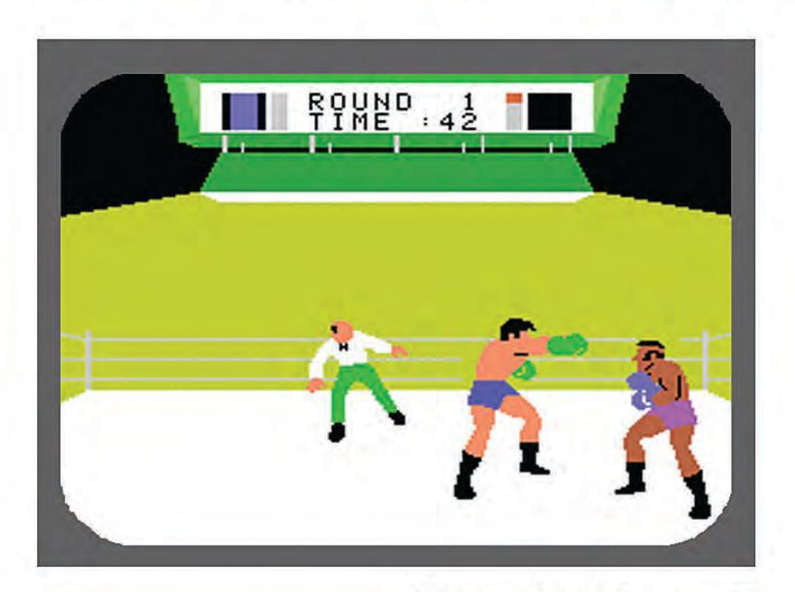
SOMMAIRE

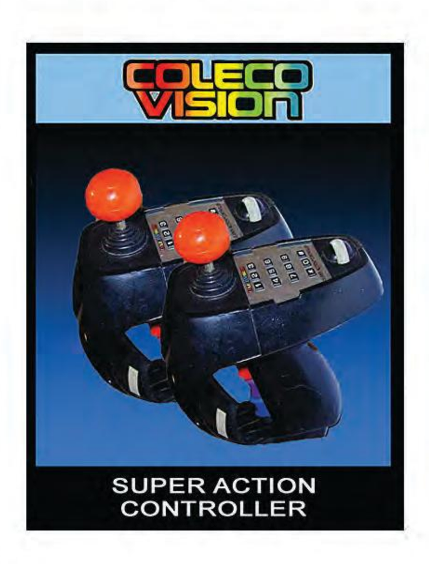
#04 Février - mars 2018

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO



VIDEO GAME CARTRIDGE FOR USE WITH
COLECOVISION™ VIDEO GAME SYSTEM
(FOR USE ONLY WITH SUPER ACTION CONTROLLER)





Here's How To Play:

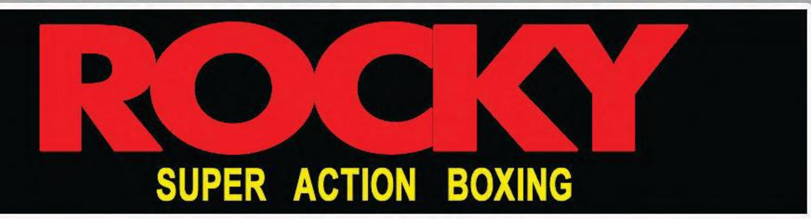
Its a heavyweight championship bout between Rocky and Clubber Lang and the Colecovision Super Action Controllers let you direct every move! Have your fighter bob and weave...cover up with his gloves, then throw sharp jabs, devastating body punches, and combinations that'll send your opponent to the canvas. The referee moves in to count on knockdowns and each round is automatically scored. Compete against another player or battle it out one-on-one against the computer.

RETOUR EN… 1983 ! « L'œil du tigre, mec ! »

Rocky Super Action Boxing

C'est en 1982 que la plupart des ados découvrent Rocky, l'étalon italien, au travers du film *Rocky III*. Jusque-là, et même si le premier *Rocky* avait reçu un Oscar en 1976, il faut bien reconnaître que les légendaires combats de la « fausse patte » n'avaient pas encore connu le succès planétaire qui viendra par la suite. Mais avec *L'œil du tigre* et sa musique inoubliable, tous les ados voulaient du *Rocky*… et ils en ont eu ! En 1983 débarque sur ColecoVison *Rocky Super Action Boxing* où il est possible d'incarner Rocky Balboa bien sûr, mais aussi Clubber Lang (Mister T). Le jeu n'est vraiment pas terrible malgré le « High Resolution Impact Graphics », mais le simple fait de jouer Rocky suffit à notre bonheur !

A CBS Electronics Video Game Cartridge

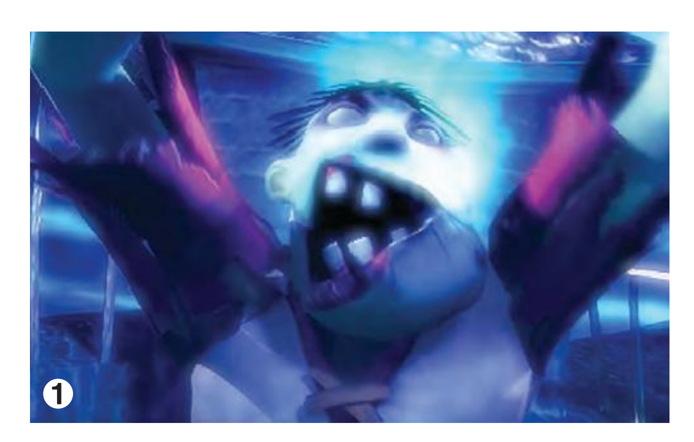


HIGH RESOLUTION IMPACT GRAPHICS

FOR USE ON COLECOVISION ONLY









MEDIEVIL

GARE AU SQUELETTE !

Quelques mois après *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, Sony s'apprête à ressusciter une autre licence de la PSOne, *MediEvil*.

En matière de nostalgie et de fan service, on peut dire que Nintendo tient toujours la corde. Mais en vérité, Sony n'est pas très loin derrière. Le constructeur et éditeur japonais, très friand des remakes et des versions remasterisées, a ainsi annoncé un nouveau projet de ce type, quelques mois après le retour de *Crash Bandicoot* et à quelques encablures de celui de *Shadow of the Colossus*. Durant la PlayStation Experience, les joueurs ont pu découvrir un trailer aussi court qu'obscur annonçant le come-back inattendu de *MediEvil*, une des licences emblématiques de la PlayStation, sur PS4. Le tout en 4K et avec des visuels à la hauteur des standards de 2018. En effet, même si aucune date n'a encore été confirmée, il ne serait pas étonnant de voir le jeu sortir dans les mois qui viennent, pour célébrer les vingt ans de l'épisode originel.

UN PROJET MYSTÉRIEUX

Ce remake est donc à la fois un cadeau d'anniversaire et une réponse aux demandes récurrentes des joueurs de voir revenir certaines séries chères à leur cœur. Et *MediEvil* fait partie de ces licences dont le retour est régulièrement évoqué depuis quelques années. Déjà en 2016, une vidéo avait fait surface sur la Toile, montrant une esquisse de remake modélisée sous Unreal Engine 4 ; un prototype d'un projet qui aurait finalement été avorté. Voilà qui est désormais officiel, et ce même si les créateurs du premier volet ne font pas partie de l'équipe de développement de ce *MediEvil PS4* ; Chris Sorrel, directeur créatif, et Jason Wilson, lead designer chez feu Sony Cambridge, n'étaient d'ailleurs même pas au courant de l'existence de ce projet, qui demeure encore très secret. Le nom du studio en charge de son développement n'est toujours pas connu à l'heure qu'il est. Pour mémoire, *Medievil* est une saga d'action-aventure qui nous met dans la peau (ou plutôt dans les os) de Daniel Fortesque, un chevalier mort-vivant. Et sa dernière sortie date tout de même de 2006 sur PSP.

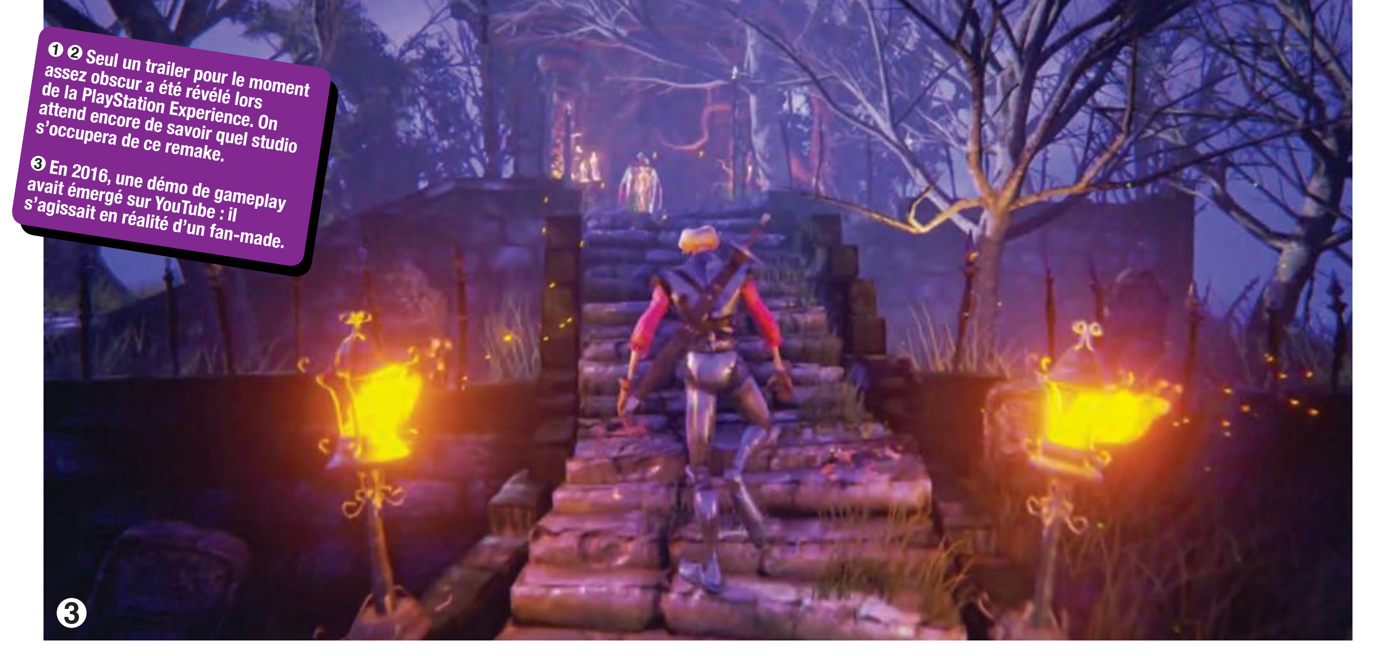
"Ce remake est un cadeau d'anniversaire et une réponse aux demandes des joueurs."

INFO RÉTRO

Nul doute que ce *MediEvil PS4* devrait adopter un format similaire à celui du remake de *Crash Bandicoot* : quasiment identique à son modèle en termes de gameplay et remis au goût du jour visuellement. On devrait en savoir plus lors de l'E3 2018.

Sortie : 2018

Support : PS4



❶ ❷ Seul un trailer pour le moment assez obscur a été révélé lors de la PlayStation Experience. On attend encore de savoir quel studio s'occupera de ce remake.

❸ En 2016, une démo de gameplay avait émergé sur YouTube : il s'agissait en réalité d'un fan-made.

PAD DUKE

LE RETOUR IMPROBABLE

Voilà qui est officiel : la Duke, première manette de la Xbox originale signe son grand retour. Est-ce bien raisonnable ?



Ce remake de la manette Xbox originale sera dotée d'un port USB et d'un écran LCD en son centre, avec une animation du tout premier logo de la marque.

Rappelez-vous, c'était en octobre 2016 : Seamus Blackley, considéré comme un des créateurs de la première Xbox, avait sondé Twitter pour cerner un éventuel intérêt des joueurs envers un possible retour de la Duke. Derrière cet étrange nom de code se cache la toute première manette de la machine originale de Microsoft, énorme engin noir dont la taille avait dû être réduite pour convenir notamment aux mains du public japonais. Eh bien il faut croire que le public a répondu présent puisque la Duke reviendra au mois de mars prochain. C'est l'accessoiriste Hyperkin qui s'est chargé d'en faire une manette compatible Xbox One et PC. Elle reste quasiment en tous points identique à l'originale, si ce n'est pour cet écran LCD qui prendra la place du logo Xbox en son centre, et le remplacera par une petite animation. Pour le moment, ce monstre – car oui, il faut bien se rappeler que la Duke était assez atroce à prendre en main – n'est annoncé qu'aux États-Unis, au prix de 69,99 $.

JET SET RADIO

LE FUTUR RESTE COINCÉ DANS LE PASSÉ

Jet Set Radio aurait pu revenir sur le devant de la scène. SEGA a toutefois préféré mettre un véto à l'initiative portée par le studio Dinosaur Games, en dépit d'un stade avancé de développement.

Si vous étiez assez vieux pour palper une console de jeu en l'an 2000, alors vous vous rappelez forcément de *Jet Set Radio*. Un univers fluo, des héros en rollers, une bande-son formidable : la licence de SEGA a marqué le public de la Dreamcast mais aussi celui de la première Xbox. Depuis la sortie du deuxième opus en 2002 cependant, plus rien. La série a été remise au placard pour en sortir seulement à l'occasion de portages basiques. Les développeurs de Dinosaur Games auraient aimé qu'il en soit autrement et ils ont donc commencé à travailler sur un prototype, qu'ils ont baptisé *Jet Set Radio Evolution*. Pleins d'espoir, les Texans sont allés montrer leur projet à Sony lors de la Game Developers Conference de 2017, et le constructeur s'est montré emballé par ce qui a été présenté. Seulement voilà : *Jet Set Radio* appartient toujours à SEGA, et en dépit du travail accompli par le studio pour convaincre la société japonaise, cette dernière a refusé de le laisser travailler sur la série, sans donner plus d'explications. Une sacrée déception.



Complètement dans l'esprit de la série, à travers ses choix de couleurs et ses graphismes en cel-shading, *Jet Set Radio Evolution* n'a toutefois pas reçu l'aval de SEGA.

SPACE INVADERS

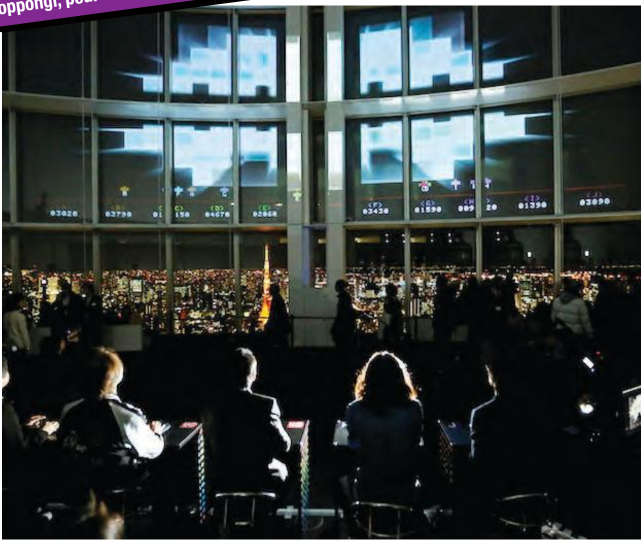
CRISE DE LA QUARANTAINE

Space Invaders a quarante ans ! Le titre, symbole de la culture pop, a célébré son anniversaire de la plus belle des manières !



Les aliens de *Space Invaders* s'emparent de la tour Mori sur les hauteurs de Roppongi, pour un panorama rare.

Voilà qui ne risque pas de nous rajeunir : *Space Invaders*, véritable légende du jeu vidéo développé par Taito et conçu par Tomohiro Nishikado en 1978, a désormais quarante ans. Sorti sur tous les supports connus et imaginables, devenu un symbole de la culture geek, le jeu a fêté son nouveau statut de quadragénaire avec style à Tokyo. C'est en effet en haut de la tour Mori, dans le quartier de Roppongi, que les amateurs pouvaient; jusque fin janvier, s'adonner à une partie de *Space Invaders* géante, projetée sur les vitres de l'observatoire et misant sur la coopération entre dix joueurs. Par ailleurs, l'exposition proposait également des bornes d'arcade, ainsi qu'un dispositif de détecteurs de mouvements, qui permettait aux visiteurs d'éliminer les aliens projetés sur les murs du bâtiment en jouant des pieds et des mains. Aussi sympathique qu'original au moment de profiter d'une des plus belles vues de Tokyo.





STREETS OF RAGE

MONTEZ LE SON !

Que vous soyez amateur de musique, fan de beat'em all ou tout simplement nostalgique des sonorités uniques des consoles 16-bits, voilà une annonce faite pour vous.

Il y a peu, Yûzô Koshiro fêtait ses cinquante ans. Au premier abord, ce nom peut très bien vous être inconnu. Et pourtant, voilà un homme qui a marqué l'histoire du jeu vidéo par ses compositions. L'une de ses plus grandes œuvres accompagne l'un des titres les plus populaires de la Megadrive, à savoir le premier épisode de *Streets of Rage*. Coïncidence du calendrier, voilà qu'un label français, Wayô Records, a décidé de rendre hommage à cette formidable bande-originale au même moment. Pour quinze euros, vous pouvez donc vous offrir l'intégralité des pistes composées pour le jeu à l'époque, y compris trois morceaux totalement inédits (qui avaient été écartés ou qui étaient simplement resté inachevés, d'après Koshiro) dans une édition CD aux couleurs du légendaire beat'em all de SEGA. Le tout remasterisé par Shinji Hosoe, compositeur sur *Ridge Racer* ou encore la série *Tekken*.



L'OST reprend les illustrations des jaquettes européenne et japonaise de ce premier volet fondateur.

XENO CRISIS

UN NOUVEAU JEU 16-BITS

La Megadrive accueillera bientôt un nouveau jeu : Xeno Crisis, qui a bénéficié d'une campagne Kickstarter fructueuse.

Alors qu'on parle déjà de PlayStation 5 et que les casques de réalité virtuelle sont désormais disponibles dans n'importe quelle grande surface, il est toujours curieux de voir des gens prendre l'autoroute à contresens. Ces gens, ce sont les Britanniques de Bitmap Bureau. Déjà à l'origine de *88 Heroes* ou encore *Ninja Shodown* – deux titres orientés action/plate-forme qui sentent bon les nineties –, ces sympathiques développeurs ont décidé il y a peu de se lancer dans une campagne Kickstarter. Le but : financer *Xeno Crisis*, un autre projet très old-school, puisqu'il s'agit d'un top-down shooter qui se revendique du génial *Smash TV !*, mais aussi du long-métrage *Aliens* de James Cameron. Le tout bien entendu dans une 2D aux apparences 16-bits. On pourrait se dire que ça n'a rien de très original, mais Bitmap Bureau ajoute à cela un mode deux joueurs, un système d'améliorations des compétences, un arsenal évolutif et des niveaux générés procéduralement.

DERNIÈRE CARTOUCHE

Le truc en plus vient du support. En effet, si le jeu sera disponible en version dématérialisée, sur Steam ou sur Switch, les backers ont pu se porter acquéreurs de versions Megadrive sur de véritables cartouches, et même dans une boîte livrée avec le manuel de jeu pour certains. Une jolie façon de célébrer les trente ans de la machine de SEGA et de donner suite à leur expérience de la Global Game Jam 2016, durant laquelle ils avaient déjà pu développer un petit shooter dénommé *Fatal Smarties* sur la console 16-bits. Et d'ailleurs, il semble que la firme au hérisson ait eu les faveurs du studio puisqu'il était également possible durant la campagne de s'offrir une version Dreamcast, pressée sur CD. Et pour les amoureux de jolis objets, sachez que la bande-originale de Savaged Regime, grand spécialiste du chiptunes, était également disponible en vinyle et devrait être commercialisée dans le courant de l'année.

> **“Les backers ont pu acquérir des versions Megadrive sur de véritables cartouches.”**

INFORÉTRO

Pour les amateurs de jeux en coop' et les amoureux de *Super Smash TV !*, ou même de titres 16-bits en général, *Xeno Crisis* devrait rappeler de tendres souvenirs et proposer des parties simples et efficaces. Le must étant de pouvoir y jouer sur sa vieille Megadrive.

Sortie : Octobre 2018

Supports : PC, Switch, Megadrive, Dreamcast



***Xeno Crisis* rappelle le très bon *Smash TV !* dans lequel deux joueurs devaient nettoyer des salles de leurs adversaires.**

SECRET OF MANA
MÉFIANCE !

S'attaquer au remake de l'un des RPG les plus appréciés de l'ère 16-bits, c'est s'exposer à l'enthousiasme, mais aussi à la grogne des fans si le résultat n'est pas à la hauteur. Ce remaster de *Secret of Mana* a encore tout à prouver.

Il y a quelques mois, lorsque Square Enix a officialisé un remake complet de *Secret of Mana*, sur PS4, PS Vita et PC, l'enthousiasme du public a été réel… mais de courte durée. À vrai dire, dès les premières images diffusées, la méfiance a pris le dessus. Rappelons tout d'abord que *Secret of Mana*, considéré comme un sommet de l'action/RPG, est sorti initialement en 1993 sur la Super Nintendo. À l'époque, les joueurs sont tombés amoureux du style graphique, coloré et fourmillant de détails, le titre étant entièrement en 2D et vue du dessus. Vingt-cinq ans plus tard, Square Enix fait un pari risqué : au lieu de se contenter d'un lissage HD, en gardant le style inimitable de l'original, ce remake passe entièrement à la 3D, mais reste avec une caméra au-dessus du sol. Et c'est sans doute là que le bât blesse : en changeant de dimension, *Secret of Mana* semble avoir perdu de son charme d'antan, d'autant qu'aucun effort technique n'a été fait. Visuellement, le titre ne fait pas honneur aux capacités de la PS4, du PC et même de la Vita, et le tout ressemble davantage aux remakes 3D de *Final Fantasy III* et *IV* sortis sur… DS entre 2007 et 2008, soit il y a dix ans. Une fois animé, le titre ne convainc pas davantage et semble malheureusement peu dynamique. Square Enix a en effet conservé un système de combats en temps réel, avec la possibilité de faire pause pour changer d'arme ou utiliser un pouvoir, mais également un cooldown nous obligeant à attendre quelques secondes pour attaquer à nouveau. Un mode d'affrontement proche du jeu d'origine, mais qui accuse ici un coup de vieux, d'autant plus que les animations en 3D manquent de dynamisme. Bref, visuellement, le charme n'opère plus. La bande-son, quant à elle, a été entièrement réorchestrée et l'on espère que le résultat sera séduisant. Il sera de toute façon possible de jouer avec la musique d'origine. Enfin, modernité oblige, sachez que ce remake de *Secret of Mana* sera entièrement doublé, en japonais et en anglais. Du peu que l'on a vu, les voix anglaises paraissent de piètre qualité. Quand ça veut pas…

INFO RÉTRO

On ne va pas se mentir, ce remake de *Secret of Mana* s'annonce très moyen et encore, nous restons polis. Visuellement, la 3D semble ne rien apporter et, pire, dénature l'original. Les combats ont l'air mous et le doublage intégral pourrait bien être une fausse bonne idée. Bref, il vaudra sans doute mieux relancer la cartouche Super Nintendo…

Date de sortie : 15/02/2018
Supports : PS4, PS Vita, PC



❶ Il sera possible de parcourir l'aventure à trois joueurs, en coop' locale. Pas de jeu en ligne, donc.

❷ Le style graphique tente de reprendre l'original, mais la 3D n'est pas convaincante.

❸ Les personnages bénéficient d'un traitement visuel dans le style chibi, pour un résultat très enfantin.

MEGADRIVE FLASHBACK HD
MAÎTRE SEGA A PRIS UN COUP DE VIEUX

Depuis le succès surprise des NES et Super Nintendo Classic Mini, les « mini consoles rétros » ont le vent en poupe. L'occasion pour le fabricant AtGames, sur la scène rétrogaming depuis de nombreuses années, de sortir une nouvelle version de la Megadrive. Une console dotée d'autant d'atouts que de défauts.

DESIGN UNE BONNE REPRODUCTION

Ce n'est pas la première fois qu'AtGames réédite la Megadrive dans un format miniature, mais le fait de profiter d'une fidèle de reproduction de la machine d'origine est inédit. On retrouve donc le look inimitable de la console 16-bits sortie en 1988 au Japon et en 1990 en France, dans un format bien plus compact. Le port cartouche est fonctionnel et les boutons sont correctement placés. La console en elle-même est très légère, voire un peu trop, et l'on a quelques doutes sur sa solidité à moyen et long terme. Le plastique semble ainsi assez peu résistant, mais bénéficie d'un traitement mat qui permet d'éviter les traces de doigts. Gros avantage par rapport à l'original : une connexion à la TV via un simple câble HDMI, ce qui la rend compatible avec tous les écrans modernes. Enfin, notons la présence de deux ports manettes originaux, qui permettent de ressortir les pads des années 90.



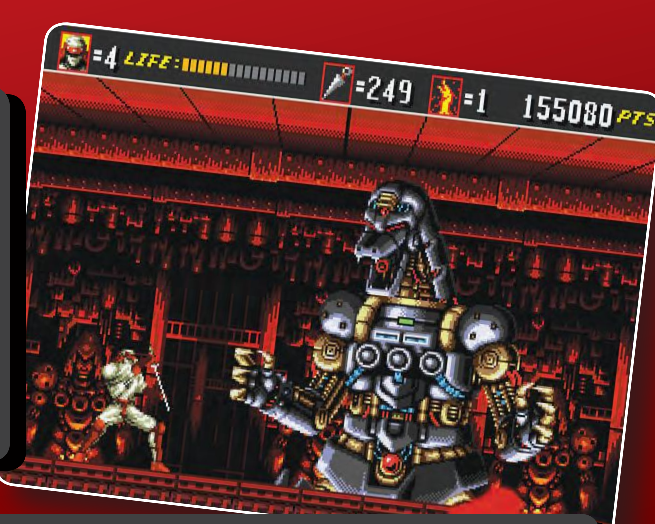
MANETTES
DU SANS-FIL… NON SANS ACCROCS

Bonne nouvelle : la Megadrive Flashback HD est fournie avec deux manettes sans fil, inspirées du design de la seconde génération de pad Megadrive, sorti en 1993. On profite ainsi de six boutons d'action, d'une croix directionnelle et d'une forme de « croissant » qui a pris un coup de vieux en matière d'ergonomie. Trois autres boutons sont proposés : outre l'inévitable Start, Menu permet de facilement revenir à l'écran de sélection des jeux et Rewind offre la possibilité de revenir en arrière en cas d'échec. Ces deux contrôleurs sont cependant perfectibles. On regrette que la croix directionnelle manque de précision, l'intégration étant loin d'être soignée. L'alimentation fonctionne avec une pile pour chaque manette, mais il faut retirer une minuscule vis à l'arrière pour y avoir accès. Vous aurez donc intérêt à être équipé d'un tournevis de précision. Pratique…

INTERFACE

AUSTÈRE, MAIS EFFICACE

Police de caractère noire sur fond blanc, l'interface de la Megadrive Flashback HD fait dans la sobriété, option austérité. Entièrement en anglais, les menus sont cependant facilement compréhensibles. La partie gauche affiche un classement par catégorie et les jeux en eux-mêmes s'affichent à droite, avec leur jaquette d'origine. On apprécie le fait que chaque titre soit accompagné d'un descriptif complet et des différentes touches à utiliser. Le système de navigation est en revanche étrange, puisque l'on descend et l'on monte dans la catégorie avec les boutons A et B. Le vrai bon point, c'est la possibilité de sauvegarder facilement, et à n'importe quel moment dans un jeu, sur trois emplacements différents, mais également de revenir 6 secondes en arrière via la fonction Rewind. Bref, l'essentiel y est.



CATALOGUE DE JEUX

BEAUCOUP TROP DE DÉCHETS

Sur la boîte de la Megadrive Flashback HD, un macaron « 85 jeux inclus » est fièrement affiché. Un chiffre élevé, bien plus que sur la concurrence du côté de Nintendo, par exemple, mais un peu mensonger. Car, juste en dessous est indiqué « Jeux classiques et nouveautés incluses ». On se demande alors ce que sont ces « nouveautés ». Au nombre de 28, elles s'avèrent en fait des titres au rabais et très, très mauvais. Jeu de palet tournant au ralenti, clone de Bomberman, platformer mou… il n'y a rien à sauver. Les jeux issus du catalogue historique de la Megadrive sont ainsi 47 au total (le reste étant des titres sortis sur Master System et Game Gear). Et, même ici, il manque beaucoup trop de classiques. On apprécie la présence de plusieurs épisodes de *Sonic*, de *Shinobi* ou de *Golden Axe*, mais l'on déplore l'absence du moindre *Streets of Rage* ou encore des excellents jeux Disney. Reste alors une solution : retrouver des cartouches d'origine et les connecter au port intégré, puisque c'est possible. Une chouette option, pour le coup.

> **"Les jeux issus du catalogue historique de la Megadrive sont 47 au total. Et il manque beaucoup trop de classiques !"**

INFO RÉTRO

Au moment d'être comparée avec la SNES Mini, sa rivale, la Megadrive Flashback HD « prend cher » : design moins soigné, interface moins agréable, catalogue plus fourni mais avec moins de hits… L'hommage d'AtGames à la Megadrive est loin d'être parfait. Mais les fans y trouveront leur compte, et la console permet de ressortir les vieilles cartouches !

Prix : env. 90 €

ABONNEMENT


TOTALEMENT RÉTRO !
INDIANA JONES
EN CROISADE SUR CONSOLES
MYST
LA MAGIE OPÈRE TOUJOURS
VIDEO GAMER Rétro
#04
FÉV. MARS. 2018
100% RÉTRO GAMING
GAME & WATCH
LE JEU VIDÉO DE POCHE
JAGUAR
QUAND ATARI SE PREND LES PIEDS DANS LE TAPIS
FINAL FANTASY
COMMENT TOUT A COMMENCÉ
MEGADRIVE MINI HD
QU'EST-CE QU'ELLE A DANS LE VENTRE ?
DRAGON BALL
L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO EN
1987
1997
2007
32 ANS DE JEUX !
COMMENT LE MANGA CULTE EST DEVENU UN JEU VIDÉO INCONTOURNABLE
SILENT HILL 2
FOCUS SUR LE MEILLEUR ÉPISODE DE LA SÉRIE… ET LE PLUS FOU !
MEGA MAN
30 ANS DÉJÀ. RETOUR SUR UNE BELLE CARRIÈRE
COLECOVISION
DE ZAXXON À FRENZY… TOUTE UNE HISTOIRE !

LE JEU VIDÉO EN 2007 1997 1987

Que racontait la planète jeu vidéo en 1987 ? Et en 1997, en 2007 ? C'est en explorant les archives de l'actualité que l'on constate à quel point, depuis ses débuts, le jeu vidéo ne s'arrête jamais. Des sorties, des hits, des jeux attendus, des réussites et des ratés… C'est un éternel recommencement, la preuve !


SONY
PLAYSTATION 3
Wii
SONY
SELECT
START
NINTENDO64
SEGA MASTER SYSTEM/Power Base
CARTRIDGE INPUT
RESET
PAUSE
POWER
CONTROL 1
CONTROL 2
CARD INPUT
CONTROL PAD
SEGA
Nintendo
SELECT START

LE JEU VIDÉO EN 2007

C'était il y a tout juste dix ans et pourtant, à y regarder de plus près, on dirait que c'était il y a une éternité. Une époque où le marché s'ouvrait aux casual gamers, où *Call of Duty* ne trustait pas les charts et où les jeux musicaux cassaient la baraque !

PlayStation 3

LA PS3 ARRIVE (ENFIN) EN EUROPE

Avec plus d'un an de retard sur sa rivale, la Xbox 360, la PlayStation 3 finit par arriver sur le Vieux Continent en début d'année 2007. Après avoir atteint des records avec la PlayStation 2, Sony débute ce nouveau cycle dans une situation délicate. Nous l'avons dit, Microsoft occupe déjà le terrain mais surtout, la PS3 coûte cher : 599 € à sa sortie, avec une seule version haut de gamme disponible, disposant d'un disque dur de 60Go (là où la 360 se décline déjà en plusieurs modèles). Si on ajoute à cela une architecture difficile à prendre en main pour les développeurs, on se trouve face à une console qui va mettre beaucoup de temps à décoller et qui ne va rattraper la concurrence qu'en toute fin de cycle, une fois la bête apprivoisée… et les prix réduits.



Les premières PS3 étaient équipées de quatre ports USB et non deux, d'un lecteur de cartes mémoire et étaient même rétrocompatibles avec certains jeux PS2.

Nintendo Wii

VIVE LES CASUAL GAMERS !



***Wii Sports* demeure à ce jour le jeu le plus vendu de tous les temps (il était en bundle avec la console).**

L'année 2007 marque le démarrage en trombe de la Wii, sortie un peu partout dans le monde au cours du mois de décembre 2006. En dépit d'un line-up bien chiche et de l'absence des héros maison de Nintendo, la console réalise des chiffres de ventes impressionnants sur ses douze premiers mois d'existence : six millions de machines écoulées aux États-Unis, la même chose en Europe, et trois millions et demi d'unités pour le Japon. Rien qu'avec son concept innovant de motion gaming, la console attire à elle un grand nombre de curieux, joueurs ou non, et ouvre une nouvelle ère pour le jeu vidéo : celle du casual gaming. On se refait un bowling ?

Call of Duty : Modern Warfare

LES DÉBUTS D'UNE NOUVELLE DYNASTIE



2007 marque pour Activision et la licence *Call of Duty*, voire pour l'industrie du jeu vidéo, un véritable tournant. Après deux très bons premiers épisodes, la série de FPS orientés Seconde Guerre mondiale commence à s'embourber. *Call of Duty 3* n'est pas aussi brillant que ses aînés. Le filon s'essouffle et Infinity Ward décide de changer son fusil d'épaule en développant un nouveau volet à la hauteur des capacités des nouvelles consoles, qui se déroule cette fois dans un futur très proche. Équipement moderne, scénario fictif mais crédible, qui évoque à la fois les tensions autour de la Russie et le conflit irakien : le premier *Modern Warfare* devient surtout une référence en termes de mise en scène et de multi, en dépoussiérant un genre qui avait tendance à tourner en rond.

La première mission de *Modern Warfare*, avec sa mise en scène hollywoodienne, a soufflé énormément de joueurs, habitués qu'ils étaient au strict minimum à l'époque.

Rock Band, Guitar Hero 3

LES JEUX MUSICAUX AU CŒUR DE LA HYPE

S'ils sont aujourd'hui passés de mode – comme l'ont récemment confirmé les tristes chiffres de vente de *Guitar Hero Live* et *Rock Band 4* –, les jeux musicaux sont à la pointe des tendances en 2007. La preuve avec la conférence Microsoft lors de l'E3, qui met en scène Peter Moore en train de jouer au futur *Rock Band* ! L'année 2007 voit ainsi arriver les sorties conjointes de *Guitar Hero 3 : Legends of Rock*, un des meilleurs épisodes de la saga, le premier à arriver sur Xbox 360 et PS3, doté d'une playlist à tomber, mais aussi *Rock Band*, concurrent édité par Electronic Arts. Celui-ci pousse d'ailleurs le délire musical un cran plus loin en proposant une batterie et un micro, ainsi qu'en offrant la possibilité à un joueur de jouer le bassiste. Pour former un véritable petit groupe de rock en plastique.

23/11 2007 GH3 Europe



❶ Une image qui résume toute une époque, celle des riffs au salon en suivant frénétiquement les couleurs !

❷ ***Rock Band*** **tente de se démarquer de** ***Guitar Hero*** **par la variété de ses instruments (augmentant ainsi le prix du set de manière exponentielle).** ***Guitar Hero*** **s'alignera sur cette politique par la suite.**

PES 2008

L'HEURE DE LA FIN DE RÈGNE

En 2007, voilà déjà quatre ans que Konami règne sur le monde du ballon rond virtuel (et ce sans compter les excellents prédécesseurs de *PES 3)*. Mais c'est sans aucun doute à ce moment-là que les choses ont commencé à se gâter. Alors que son concurrent *FIFA* réussit tout de même à survivre grâce à sa puissance marketing, *PES* va lui donner l'occasion de revenir à hauteur en loupant la marche de la nouvelle génération de consoles. Considéré jusque-là comme LA série qui a fait basculer les jeux de foot dans la simulation, *PES* perd pied, s'ouvre à une prise en main plus arcade et ne réussit plus à retranscrire son souci de réalisme dans un moteur de jeu archaïque. En bref, la licence perd de vue ce qui l'a amenée au sommet et *PES 2008* est la première étape d'une chute qui va durer sept à huit ans.

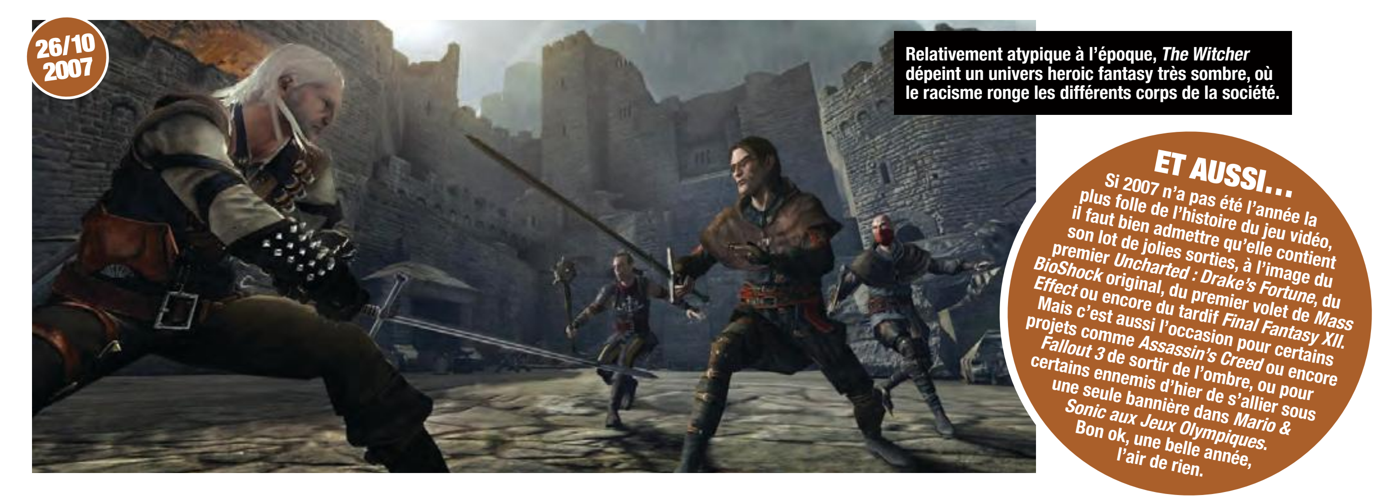


Il faudra attendre 2014 et l'utilisation du FOX Engine de Kojima Productions pour voir ***PES*** **rattraper enfin son retard en termes de qualité de jeu.** ***FIFA*** **pendant ce temps sera devenu un vrai rouleau compresseur.**

The Witcher

GERALT DE RIV SORT DE L'ANONYMAT

Au milieu des noms ronflants qui jalonnent l'année 2007 se trouvent également quelques titres au potentiel intéressant (surtout maintenant qu'on sait ce qu'ils sont devenus). Parmi eux, un certain *The Witcher*, développé par le studio polonais CD Projekt. Cantonné au PC, le premier volet de la saga fondé sur les écrits d'Andrzej Sapkowski est aussi riche, ténébreux et glauque qu'il est buggé et moche (et ce même pour un jeu de 2007). Pourtant, même aujourd'hui, passer outre le côté rugueux du jeu permet de découvrir un RPG à l'écriture absolument géniale, à l'atmosphère unique et poisseuse, et au gameplay très intéressant à défaut d'être véritablement facile à prendre en main. On vous conseille d'ailleurs d'y jeter un œil pour vous faire une idée des origines de la série.



Relativement atypique à l'époque, ***The Witcher*** **dépeint un univers heroic fantasy très sombre, où le racisme ronge les différents corps de la société.**

ET AUSSI…

Si 2007 n'a pas été l'année la plus folle de l'histoire du jeu vidéo, il faut bien admettre qu'elle contient son lot de jolies sorties, à l'image du premier ***Uncharted : Drake's Fortune*****, du** ***BioShock*** **original, du premier volet de** ***Mass Effect*** **ou encore du tardif** ***Final Fantasy XII*****. Mais c'est aussi l'occasion pour certains projets comme** ***Assassin's Creed*** **ou encore** ***Fallout 3*** **de sortir de l'ombre, ou pour certains ennemis d'hier de s'allier sous une seule bannière dans** ***Mario & Sonic aux Jeux Olympiques*****. Bon ok, une belle année, l'air de rien.**



En 1997, Koji Igarashi unit de force deux séries emblématiques, Nintendo rompt avec nombre de ses partenaires de longue date pour une histoire de cartouches, le fleuron du RPG japonais débarque en Europe… et le jeu vidéo enterre l'un de ses plus grands créateurs.

Nintendo 64

NINTENDO PASSE LA 64e



La présence d'une icône de caméra sur le HUD montre bien où on en était à la sortie de *Super Mario 64* !

À une époque où les bits comptent encore, Nintendo prend soin de nommer sa nouvelle machine de façon explicite : la Nintendo 64 sort le 1er septembre en France, alors que le reste de l'Europe y joue depuis quelques mois, et que le Japon la connaît depuis près d'un an déjà. Alors que Sony et SEGA se sont tournés vers le support CD-ROM, Nintendo conserve le format cartouche pour les jeux de sa console… qui en subira les conséquences quand de nombreux éditeurs tiers la fuiront en raison de coûts de lancement plus élevés que chez la concurrence. Ça n'empêchera pas Nintendo d'en écouler 32 millions, et d'en profiter pour populariser le stick analogique (sans l'avoir inventé) avec un temps d'avance sur Sony et sa Dualshock. Ni de poser les bases du jeu de plate-forme/aventure en 3D avec *Mario 64*, dispo au lancement ou encore d'animer des nuits de multi sans fin avec *Mario Kart 64* ou *GoldenEye*, tous les deux sortis durant la première année de commercialisation de la console en France.

Final Fantasy VII

LA SEPTIÈME, C'EST LA BONNE

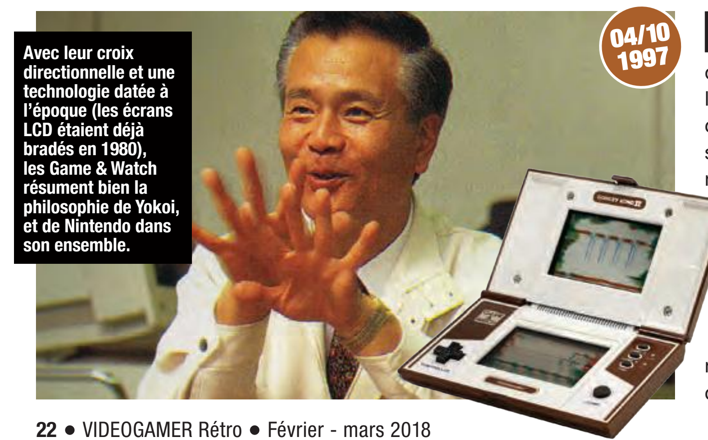


Final Fantasy VII en 1997. Assez beau à l'époque pour décrocher les mâchoires de toute l'Europe à l'unisson.

Après six épisodes réguliers renommés un peu n'importe comment aux États-Unis, *Final Fantasy* pose enfin pied sur le Vieux Continent le 17 novembre, pour la sortie de son septième épisode sur PlayStation. Transfuge de Nintendo, Squaresoft voit l'herbe plus verte sur CD, et propose un jeu qui en occupera pas moins de trois ! L'occasion pour le monde – mais surtout l'Europe – de découvrir le RPG blockbuster à la japonaise, à travers l'histoire de Cloud et ses alliés d'abord engagés dans une lutte clandestine contre le conglomérat Shinra, puis amenés à sauver le monde. Graphismes de pointe, musiques orchestrales, aventure longue et passionnante (VF très approximative, aussi)… *FF VII* a mis toutes les choses de son côté, et ça lui a réussi. S'il n'est peut-être pas le meilleur *Final Fantasy*, il est assurément celui qui a converti de nombreux joueurs à la série et au J-RPG. Et il conserve aujourd'hui une aura incroyable qui motive le développement d'un remake très ambitieux sur PS4.

Gunpei Yokoi (concepteur de jeu)

AU REVOIR, ET MERCI POUR TOUT



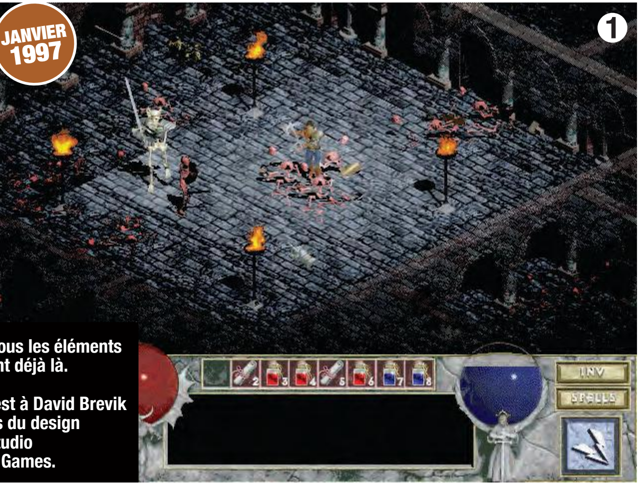
Avec leur croix directionnelle et une technologie datée à l'époque (les écrans LCD étaient déjà bradés en 1980), les Game & Watch résument bien la philosophie de Yokoi, et de Nintendo dans son ensemble.

Malheureusement, 1997 marque aussi le décès de Gunpei Yokoi, survenu le 4 octobre dans un accident de voiture alors qu'il était âgé de 56 ans. Trente ans plus tôt, quand il avait été engagé par Nintendo, l'activité de l'entreprise était encore majoritairement occupée par la commercialisation de jeux de cartes ou de société. C'est en bricolant sur son temps libre que Yokoi a été remarqué, puis enjoint à développer de nouveaux concepts de jouets. D'abord mécaniques, ses créations ont vite pris le tournant électronique qui allait finalement amener Nintendo à se lancer dans le jeu vidéo. On doit notamment à Yokoi l'invention de la croix directionnelle, la conception du Game & Watch et de la Gameboy… ainsi que celle de la Virtual Boy qui connaîtra moins de succès. Il a aussi participé à la création de jeux tels que *Donkey Kong, Mario Bros., Kid Icarus, Fire Emblem* ou encore *Metroid* ! Même si son nom est peut-être moins connu aujourd'hui que celui d'un Miyamoto, c'est un véritable géant du jeu vidéo qui nous a quittés, il y a vingt ans.

Diablo

LE TRÉSOR DU « PORTE MONSTRE TRÉSOR »

S'il est sorti le 31 décembre 1996 aux États-Unis, c'est bien en janvier 1997 que le premier *Diablo* débarque en Europe, avant de changer le monde du jeu vidéo à tout jamais. Développé par Blizzard North sur le modèle alors vieillissant du hack'n slash et du *Rogue*-like, le jeu y apporte un mode de contrôle intuitif à la souris qui change tout, et plaît au monde entier. En résulte le socle du hack'n slash moderne, avec tout ce que ça implique en termes de temps réel, ou encore d'objets et d'ennemis aux propriétés aléatoires. Et tout ça sous un prétexte on ne peut plus simple : aller dénicher et terrasser le démon Diablo dans les Enfers, en partant du petit village désolé de Tristram, et ce en solo ou en multijoueur jusqu'à quatre grâce à l'utilisation de Battle.net, créé pour l'occasion. Il n'en faut pas plus à *Diablo* pour marquer le jeu vidéo et devenir un genre à part entière, comme *Doom* avant lui.





❶ Certes on a fait du chemin depuis, mais tous les éléments fondamentaux du hack'n slash moderne sont déjà là.

❷ Même s'il n'était pas seul sur le coup, c'est à David Brevik que l'on attribue communément le plus gros du design de *Diablo*. Il dirige aujourd'hui son propre studio de développement indépendant : Graybeard Games.

Castlevania : Symphony of the Night

TIENS, UN CASTLEROID !



Si le mot valise « Castleroid » ne vous dit rien, c'est simplement parce que le grand public lui a préféré « Metroidvania », quand il a fallu décrire *Castlevania : Symphony of the Night*, sorti en novembre sur PlayStation. Rupture nette avec les précédents épisodes très orientés plate-forme de la célèbre saga des Belmont, *SotN* a été conçu par un certain Koji Igarashi, qui allait par la même occasion métamorphoser définitivement la série, et apporter un nouveau genre au jeu vidéo. L'idée est simple : on prend la mythologie *Castlevania*, on y ajoute le déroulement et la carte d'un *Metroid*… et on mélange très fort en saupoudrant de mécaniques de RPG (prise de niveau, gestion de l'équipement, etc.). Pour bien marquer la cassure, on abandonne les Belmont et on propose au public d'incarner un certain Alucard (il y a une astuce très évidente dans ce prénom), et le tour est joué ! Le gameplay nerveux d'un *Castlevania* se marie à la fois très bien avec l'exploration en étoile d'un *Metroid* et la quête de puissance apportée par le RPG. L'ambiance gothique très bien servie par une 2D impeccable et la B.O. de Michiru Yamane font le reste, et *SotN* devient le premier d'une longue série de *Castlevania* centrés sur la même formule, dont s'inspireront ensuite énormément de nouveaux jeux, jusqu'au très bon *Hollow Knight* sorti l'année dernière.

❶ L'animation de la cape d'Alucard sur les musiques de Michiru Yamane, c'était quand même quelque chose !

❷ ❸ C'est pas gentil de se moquer, mais vous avez vu la jaquette qu'a dû se taper le public américain ? Dur…

Duke Nukem Forever

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS? VRAIMENT?



Ce screen assez moche est une occasion comme une autre de rappeler une nouvelle fois que le jeu est finalement sorti en 2011…

C'est mesquin, mais nous ne ferions pas vraiment notre travail si nous ne rappelions pas que c'est aussi en 1997 qu'a été annoncé *Duke Nukem Forever* par le studio 3D Realms et l'éditeur GT Interactive, qui étaient loin d'imaginer le triste destin qu'allait connaître le jeu. Maintes fois repoussé, maintes fois oublié, maintes fois ré-annoncé puis ré-abandonné, le projet connaîtra en tout quatre éditeurs et deux développeurs différents avant de voir le jour en 2011 dans une version dont on se serait très bien passé. Qu'à cela ne tienne, ses quatorze ans de développement chaotique font de *Duke Nukem Forever* un des vaporware les plus connus du monde du jeu vidéo. *Final Fantasy XV* et *The Last Guardian* peuvent aller se rhabiller.

LE JEU VIDÉO EN 1987

Des consoles mythiques, des jeux cultes, des studios aujourd'hui fermés et le casse-tête soviétique le plus connu de l'histoire, en voilà une belle année de jeu vidéo !

SEGA Master System

LA MASTER SYSTEM SORT EN EUROPE…



Alex Kidd in Miracle World est l'un des meilleurs jeux de la console, tout simplement.

1987 – la fin de l'année précisément – marque le début en France de la bataille des 8-bits. C'est la Master System de SEGA qui ouvre le feu en débarquant dès le mois de septembre. Un empressement tout relatif : sous le nom SEGA Mark III, la console existe au Japon depuis 1985 ! C'est précisément parce que Nintendo réussit moins bien son implantation en France (voir encadré ci-dessous) que SEGA va y bénéficier d'une exposition plus soutenue qu'ailleurs, que l'on retrouvera pour la Megadrive. En attendant, la Master System débarque et avec elle, des jeux comme *Hang-On* et *Safari Hunt* (en format « disquette », disponible en plus des cartouches), ou encore *Alex Kidd in Miracle World* auquel on jouait directement à condition d'avoir le code : il était installé dans la machine !



Nintendo Entertainment System

… ET LA NES AUSSI !

OCT. 1987

Super Mario Bros. sur NES, et la légende est en marche…

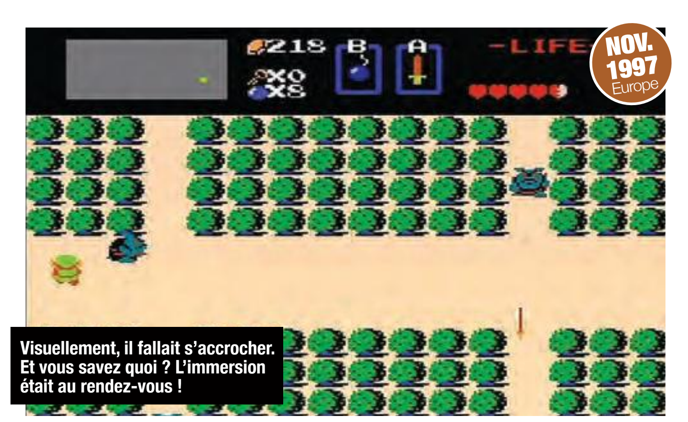
Alors que sa machine est sortie en 1983 au Japon et en 1985 aux États-Unis, il faut attendre octobre 1987 (après une sombre histoire de livraison retardée) pour voir débarquer la Nintendo Entertainment System, la NES, en France. Conséquence de ce retard, la console s'y vendra bien, mais moins que dans le reste du monde où elle est un franc succès. Et il faudra du temps pour qu'elle décolle. Toujours est-il qu'en ce Noël 1987, la NES débarque et avec elle une trentaine de jeux dont *Duck Hunt, Super Mario Bros.* et *The Legend of Zelda*. C'est bien assez pour découvrir la 8-bits la plus culte !

ET AUSSI…

Résumer une si belle année de jeu vidéo, on aimerait vous y voir ! Puisqu'il a fallu faire des choix, ajoutons ici quelques évènements de 1987 : en arcade, les joueurs découvraient *Street Fighter* et *Contra*. Dans leur salon, ils se lançaient dans *Maniac Mansion*, *Phantasy Star* (au Japon) ou *Mega Man*, dont nous fêtons les trente ans page 46. La PC-Engine sortait au Japon, et l'Amiga 500 en Europe. Et Electronic Arts et Activision rachetaient déjà des sociétés !

The Legend of Zelda

UN NOUVEAU HÉROS : LINK



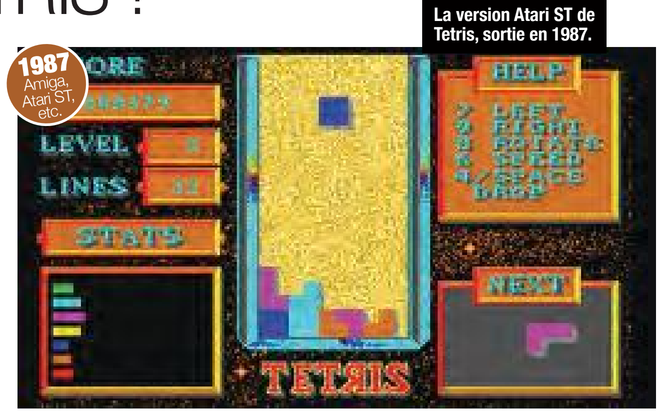
Visuellement, il fallait s'accrocher. Et vous savez quoi ? L'immersion était au rendez-vous !

D'accord, il y a une astuce : en 1987, *The Legend of Zelda* est déjà sorti au Japon depuis un an, en l'occurrence sur le Family Computer Disk System de la NES. Mais 1987 est bien l'année de la sortie du jeu aux États-Unis et en Europe, avouez qu'on ne pouvait pas passer à côté d'un tel évènement ! Et si ça peut vous rassurer, 1987 n'est pas une année blanche pour la série au Japon puisqu'y sort *Zelda II : The Adventure of Link.* Ce n'est pas lui qui nous intéresse, mais bien ce fantastique premier épisode qui pose les bases d'une saga culte. Tout y est, à tel point qu'il se disait l'année dernière à la sortie de l'épisode *Breath of the Wild* sur Switch, qu'il constituait un retour aux origines de la série. On connaît quelques joueurs qui ont passé des nuits blanches fin 1987…

Tetris

QUI VEUT JOUER À TETRIS ?

On vous voit venir, les intégristes de l'histoire du jeu vidéo. Oui, *Tetris* date de 1984 puisque c'est cette année-là que le jeu d'Alekseï Pajitnov est sorti sur Electronika 60 en Union Soviétique. Il n'empêche que 1987 est une année importante pour le jeu car c'est à ce moment qu'il va apparaître sur de nombreuses machines mieux connues des joueurs occidentaux, comme l'Amiga et l'Atari ST. C'est également durant cette période que le titre construit sa réputation, notamment aux États-Unis où le succès est rapide malgré les imbroglios autour des droits du jeu et le fait que, Guerre Froide oblige, son caractère soviétique ne passe pas inaperçu. La légende est en marche, elle culminera deux ans plus tard avec, en 1989, la sortie de *Tetris* sur Gameboy…

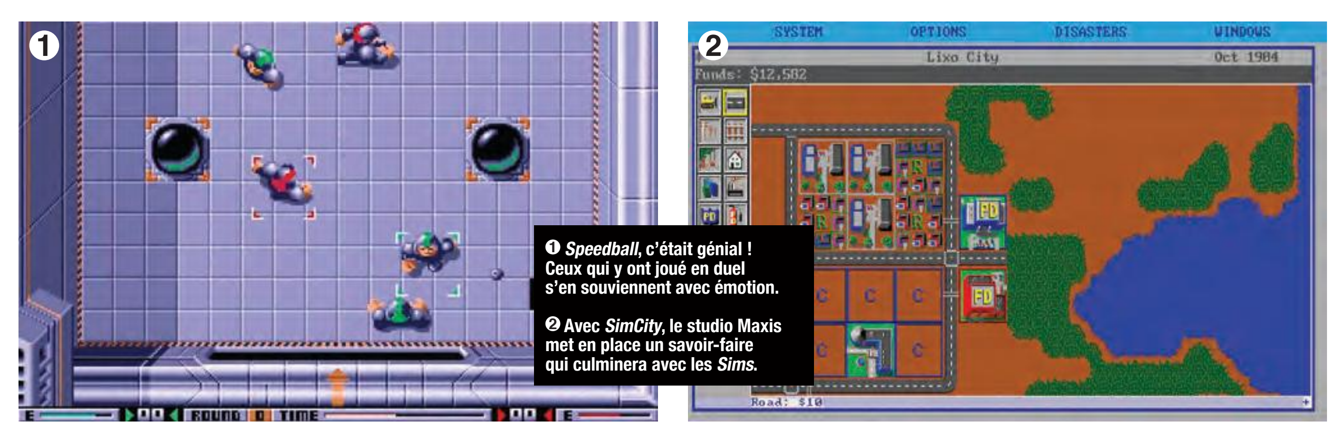


La version Atari ST de Tetris, sortie en 1987.

Maxis et Bitmap Brothers

LES STUDIOS SONT DANS LA PLACE

Les années 80 constituant le point de départ du jeu vidéo moderne avec l'ère 8-bits et l'essor des micro-ordinateurs, il est logique qu'elles voient apparaître de nombreux studios de jeu passés cultes. Parmi eux, citons pour 1987 la création de Maxis et de Bitmap Brothers. Du premier, on retient essentiellement *Les Sims* dans les années 2000, même si à cette époque-là, son fondateur Will Wright est plutôt occupé à préparer *SimCity* (1989). Du second, on garde une année 1988 de folie avec *Xenon* et *Speedball*. La suite sera moins épatante, pourtant le studio s'est fait un nom dans l'histoire du jeu vidéo. En 1987, citons aussi la création d'Apogee Software, à l'origine de la série *Duke Nukem*.



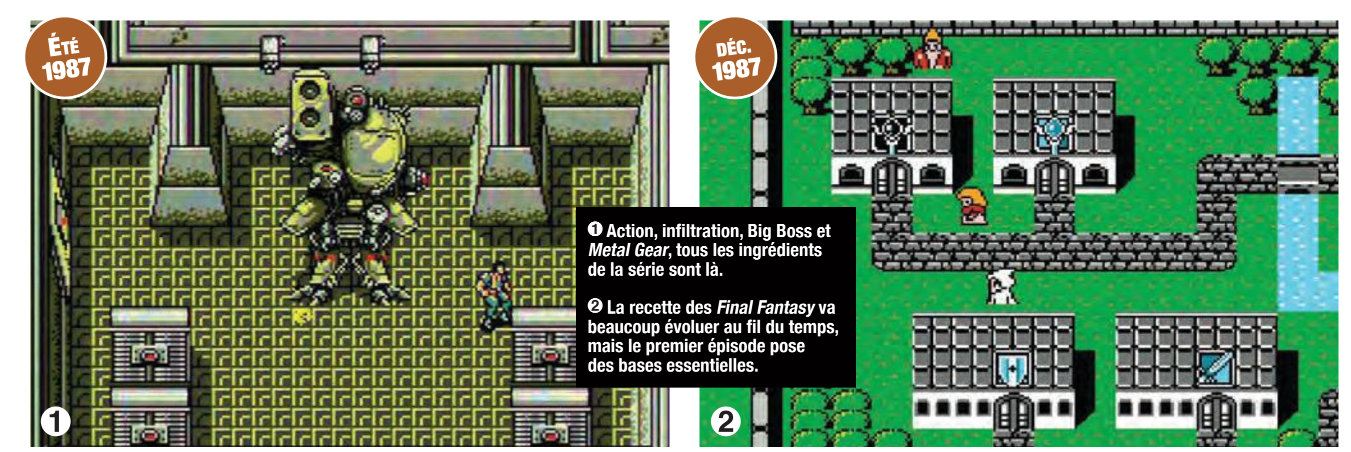
❶ *Speedball*, c'était génial ! Ceux qui y ont joué en duel s'en souviennent avec émotion.

❷ Avec *SimCity*, le studio Maxis met en place un savoir-faire qui culminera avec les *Sims*.

Metal Gear, Final Fantasy

LES SAGAS CULTES DÉBARQUENT

Comme d'autres jeux traités dans cet article, la sortie de *Metal Gear* prête à confusion selon que l'on parle du jeu sur MSX ou sur NES, au Japon ou en Europe. Toujours est-il qu'en cette année 1987, un petit jeune nommé Hideo Kojima crée une série qui révolutionnera, quelques années plus tard, le jeu d'infiltration sur PSOne. Ce jeu, ce sera *Metal Gear Solid.* Mais pour l'instant, c'est son ancêtre qui fait sensation, déjà avec Solid Snake et déjà en mêlant action et discrétion. Les bases sont là, les ambitions aussi ! On peut dire la même chose d'une autre série qui débarque en 1987, *Final Fantasy*. Inutile de nous attarder davantage sur le jeu de Square et Hironobu Sakaguchi : il mérite un article à lui seul et c'est ce que nous faisons page 82. Pour finir, constatons que dix ans plus tard, ces deux séries seront encore au firmament : la première avec *MGS*, la seconde avec *Final Fantasy VII*, tous deux sur PlayStation.



❶ Action, infiltration, Big Boss et *Metal Gear*, tous les ingrédients de la série sont là.

❷ La recette des *Final Fantasy* va beaucoup évoluer au fil du temps, mais le premier épisode pose des bases essentielles.


GAME & WATCH
Nintendo
OIL PANIC
MULTI SCREEN


GAME & WATCH
Nintendo
DONKEY KONG II
MULTI SCREEN


GAME & WATCH
Nintendo
SAFEBUSTER
MULTI SCREEN


GAME & WATCH
ZELDA
MULTI SCREEN


GAME & WATCH
Nintendo
BOMB SWEEPER
MULTI SCREEN


GAME & WATCH
Nintendo
PINBALL


GAME & WATCH
Nintendo
DONKEY KONG
MULTI SCREEN


GAME & WATCH
Nintendo
MULTI SCREEN



UN JEU, UNE CONSOLE, UN SUCCÈS

Avant même de triompher avec la NES à partir de 1983, Nintendo s'est déjà fait une place parmi les constructeurs de consoles. Sa première grosse réussite est la gamme des Game & Watch, des consoles portables à la longévité incroyable, mais pas forcément précurseurs dans leur domaine. *Christophe Öttl*



Les années 70 et 80 sont ce que l'on peut qualifier de balbutiements de l'industrie vidéoludique, les constructeurs américains comme japonais sont nombreux à se lancer sur ce créneau nouveau et prometteur à l'image du succès d'Atari avec *Pong* et plus tard de l'Atari 2600. Comme pour toutes les industries nouvelles, il y a beaucoup d'appelés et peu d'élus. Dans le lot, on trouve Nintendo qui tente une introduction sur le marché en 1977 en sortant sa toute première console, la Color TV-Game. Une percée de taille au Japon puisque la gamme de consoles se vend à plus de trois millions d'unités, un succès qu'il faut nuancer cependant à cause de son anonymat total à l'étranger. Les trois derniers modèles de la Color TV-Game se vendent beaucoup moins bien que les deux premiers, ce trio de consoles représente moins d'un million d'unités vendues, un chiffre qui sous-entend que le vent est en train de tourner pour Nintendo et cela dès la fin de l'année 1978, bien que les consoles continuent d'être produites jusqu'en 1980. La société nippone a besoin de rebondir rapidement pour rester dans la course, puisque vers la fin des années 70 Magnavox, Mattel, Coleco et Atari, pour ne citer que les plus connus, se livrent une guerre sans merci sur le secteur des jeux électroniques. En filigrane, il y a aussi la distribution mondiale qui se joue, domaine dans lequel Nintendo ne s'est pas encore lancé. Mais fort heureusement pour l'entreprise de Kyoto, le fameux projet qui va changer la face de la société arrive. Ces nouveaux produits sont bien entendu les Game & Watch. La légende de leur création remonte à 1977 et est attribuée à Gunpei Yokoi. L'histoire la plus connue raconte que l'employé de Nintendo observe son

❶ La Microvision et ses 12 jeux arrivent un an avant les Game & Watch. L'obsolescence est programmée…

❷ La série Widescreen est la première à destination des enfants, mais aussi la première avec des héros de dessins animés.

❸ Les premiers Game & Watch respirent la sobriété et la simplicité. Sur *Ball*, il n'y a d'ailleurs que deux boutons.

Le Game & Watch secret

Une autre légende au sujet des Game & Watch fait état d'un 60e jeu. Celui-ci est un jeu *Super Mario Bros.* basique à ceci près que sa coque est à l'effigie de la mascotte du Disk System (Diskun pour les intimes). Elle est esthétiquement reconnaissable, mais pratiquement introuvable de nos jours. Pour cause, seulement 10 000 exemplaires ont été produits uniquement pour le Japon dans le cadre d'un concours.

❶ La Super Color n'a pas de pixels colorés mais un filtre de couleur appliqué directement sur la console.

❷ *Donkey Kong* est le jeu incontournable sur Game & Watch. Il fait aussi partie des jeux de lancement de la NES.

"*Donkey Kong* est le jeu le plus vendu, il est aussi le premier à posséder une croix directionnelle"

voisin durant un trajet un train. Celui-ci, apparemment accablé par l'ennui, en est venu à se divertir en tripotant sa calculette. L'idée de Yokoi est alors de créer une console portable d'une taille similaire et de proposer des jeux pour les adultes afin de meubler ces moments d'ennui. Non sans difficultés, Yokoi arrive à glisser à Hiroshi Yamauchi, le président de l'époque de Nintendo, son concept qui trouve grâce aux yeux du PDG. À la fin de l'année 1977, Yamauchi le met en contact avec Sharp, producteur des écrans LCD qui sont utilisés dans la création des Game & Watch. Dans la foulée, le feu vert pour démarrer la production de la console est donné à Yokoi, la machine dont il a rêvé est ainsi commercialisée à partir de 1980.

CADUQUE, ET POURTANT…

Lorsque la première Game & Watch sort, elle reprend l'idée de la Color TV-Game, à savoir un jeu directement intégré dans la machine, ni plus, ni moins. L'écran à cristaux liquides est d'ailleurs pré-imprimé et ne peut afficher que les images contenues dans le jeu. Ce principe est déjà vieillot dès la sortie des Game & Watch puisque l'on assiste à partir de 1976 à l'arrivée des premières consoles ayant la bonté d'utiliser des cartouches échangeables. Même dans le domaine des consoles portables, cela se fait déjà. Milton Bradley Company commercialise à partir de 1979 la Microvision, une drôle de console ayant la forme d'une télécommande. Elle est capable de faire tourner le nombre incroyable de douze jeux ayant été créés pour la console. Les avancées de la concurrence semble le cadet des soucis de Nintendo, qui se lance à corps perdu dans son nouveau produit. Après tout, ce sont des consoles bien spécifiques à destination des adultes qui visent une nouvelle clientèle. Nintendo joue d'ailleurs la carte professionnelle à fond en intégrant aux Game & Watch une horloge ainsi qu'une alarme.
Le premier titre qui paraît se nomme *Ball*, ce n'est pas un jeu de sport comme il y en a beaucoup à cette période, mais bien un jeu qui demande de jongler. Quatre jeux/consoles suivent la même année *(Vermin, Flagman, Fire, Judge)* et s'inscrivent dans une série désormais connue sous le nom

1980

Silver : Les premières consoles portables de Nintendo. Cette génération comprend *Ball, Vermin, Flagman, Fire* et *Judge*.



1980-1981

Gold : La recette est la même excepté un changement de coloris. Trois jeux sont développés : *Manhole, Helmet* et *Lion*.



1981-1982

Widescreen : Un vrai tournant pour la gamme. L'écran est plus grand, la coque plus colorée et les jeux sont à destination des enfants. Dans cette catégorie on recense *Parachute, Octopus, Popeye, Chef, Mickey Mouse, Egg, Turtle Bridge, Fire Attack* et *Snoopy Tennis*.



1982-1989

Multiscreen : Un double écran pour un gameplay plus complexe et une bonne tripotée de jeux. On compte parmi eux *Oil Panic, Donkey Kong, Mickey et Donald, Green House, Donkey Kong 2, Mario Bros., Rain Shower, Life Boat, Pinball, Black Jack, Squish, Bomb Sweeper, Safebuster, Gold Cliff* et *Zelda*.



❶ L'ouverture des Multiscreen ne se fait pas uniquement à la verticale, *Rain Shower* en est la preuve.

❷ Certains jeux ont été édités dans plusieurs séries, *Popeye* est par exemple sur Widescreen, Tabletop et Panorama.

❸ Les collectionneurs raffolent de la série des Crystal Screen pour la simple raison qu'elle est devenue rare.

de Silver, en référence à la couleur de la coque. C'est la toute première d'une gamme prolifique qui compte pas moins de dix séries répertoriant 59 jeux. Contre toute attente et malgré l'état des lieux de l'industrie du jeu vidéo, ces cinq jeux se vendent très bien, y compris à l'étranger. Ces cinq pépites donnent envie à la firme d'aller encore plus loin en 1981 en sortant la deuxième série de la gamme, la Gold dont le nom vient également de l'apparence de la coque. La particularité de cette nouveauté, en plus du coloris du plastique, est l'ajout de couleurs sur l'écran LCD. Cette spécificité est appliquée à tous les Game & Watch à venir. Mais pour l'heure, seulement trois jeux sortent dans cette édition : *Manhole, Helmet* et *Lion*. Le succès est de nouveau au rendez-vous, mais pas là où l'attend Nintendo.

LES STARS À LA RESCOUSSE

Toujours en 1981, alors que Nintendo se congratule pour ses ventes initiales et ses performances à l'étranger, l'entreprise constate que son public cible n'est pas celui qu'elle croyait. Ce ne sont pas les hommes d'affaires en manque de divertissement qui achètent les Game & Watch, mais bien les enfants. Une erreur stratégique que Nintendo compte bien rectifier pour faire gonfler ses marges. Pour plaire à ce jeune public, la série Gold est abandonnée prématurément. L'idée est de lancer de nouvelles machines spécialement pour eux avec une esthétique plus colorée. Cette série qui se fait connaître sous le nom de Widescreen porte bien son nom. L'unique évolution technique des consoles pour enfant est justement son écran plus large. *Popeye*, troisième jeu de la série Widescreen sorti en août 1981, montre une autre facette de la politique commerciale de Nintendo. Non content de vouloir appâter la jeunesse, Big N passe par des licences de dessins animés pour réussir son marketing. *Popeye* n'est qu'un premier essai, en octobre 1981 Nintendo passe la seconde en sortant *Mickey Mouse*. À la fin de la génération Widescreen vient s'ajouter *Snoopy Tennis* en avril 1982. Cet ultime jeu convainc Nintendo de se lancer non pas dans une, mais deux nouvelles moutures : les Multiscreen avec deux écrans et les New Widescreen, plus colorés que les premières. Une nouvelle manœuvre qui permet à la firme de développer *Mickey et Donald*

1982-1991

New Widescreen : Simplement plus coloré que la génération Widescreen. *Donkey Kong Jr., Tropical Fish* et *Mario the Juggler* sont les seuls jeux sortis pour cette série, les autres étant avant tout des portages.



1983

Tabletop : La console prend la forme d'une petite borne d'arcade. La jouabilité est meilleure, mais la grande taille de l'engin oblige à le poser sur une surface plane. *Mario's Cement Factory* est le premier titre à sortir, suivi par *Snoopy* et deux portages : *Popeye* et *Donkey Kong Jr.*



1983-1984

Panorama : Aussi peu pratiques que la Tabletop, les Panorama sont au nombre de six dont seulement deux jeux originaux : *Mario's Bombs Away* et *Donkey Kong Circus*.

1984

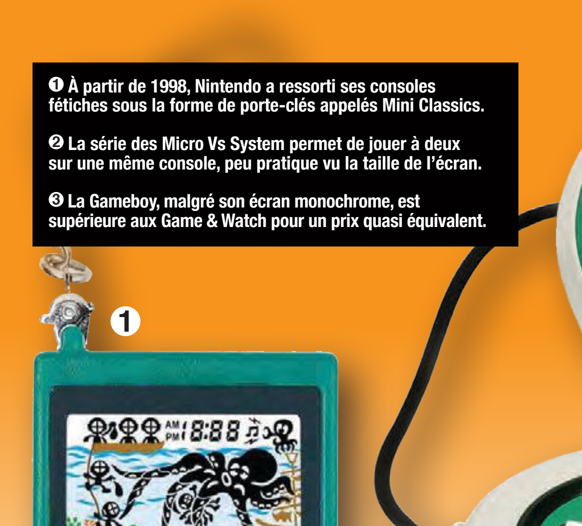
Super Color : Contrairement à ce que le nom sous-entend, ce n'est pas la couleur qui est intéressante sur cette série, mais la position verticale de l'écran. Seulement deux jeux sont sortis : *Spitball Sparky* et *Crab Grab*.



❶ À partir de 1998, Nintendo a ressorti ses consoles fétiches sous la forme de porte-clés appelés Mini Classics.

❷ La série des Micro Vs System permet de jouer à deux sur une même console, peu pratique vu la taille de l'écran.

❸ La Gameboy, malgré son écran monochrome, est supérieure aux Game & Watch pour un prix quasi équivalent.



“La Gameboy, dont la puissance est comparable à la NES et qui utilise des cartouches, sonne le glas des Game & Watch.”

en novembre 1982 sur Multiscreen, mais aussi d'inclure des héros historiques pour la compagnie. Juste après *Oil Panic* en mai 1982, sort *Donkey Kong* en juin 1982, titre ayant déjà fait ses preuves sur arcade un an plus tôt. Sur Game & Watch, il est le jeu le plus vendu, il a aussi la particularité d'être le premier Game & Watch à posséder une croix directionnelle. *Donkey Kong* a droit à deux suites et trois jeux dérivés à savoir *Donkey Kong Jr.* (octobre 1982), *Donkey Kong 2* (mars 1983) et *Donkey Kong 3* (août 1984), *Donkey Kong Circus* (septembre 1984) et *Donkey Kong Hockey* (novembre 1984). Mario et Link ne sont pas en reste puisque ils sont à l'affiche d'autres Game & Watch : *Mario Bros.* (mars 1983), *Mario's Cement Factory* (avril 1983), *Mario's Bombs Away* (novembre 1983), *Super Mario Bros.* (juin 1986), *Zelda* (août 1989) et *Mario the Juggler* (octobre 1991). Notons au passage que les deux derniers jeux cités sont également les derniers Game & Watch produits.

SABOTAGE FAÇON NINTENDO

Les séries suivantes se succèdent et ne se ressemblent pas forcément (Tabletop, Panorama, Super Color, Micro Vs System et Crystal Screen) et malgré les spécificités de chaque série, le concept des Game & Watch, déjà obsolète au départ, prend un nouveau coup de vieux en 1983. La concurrence a évolué bien sûr, mais c'est surtout en interne que les choses ont bougé. Cette année-là, Nintendo sort la mythique NES qui reprend le principe d'une console de salon fonctionnant avec des cartouches. L'unique jeu embarqué sur les Game & Watch devient un vrai problème, d'autant que le prix d'achat des machines, entre 150 et 400 francs selon les modèles, est finalement cher comparé aux 1 500 francs de la NES à l'origine et à sa ludothèque beaucoup plus large. Cela dit, les Game & Watch restent encore la meilleure option dans le domaine des consoles portables. Nintendo va une fois de plus remettre cette idée en question en créant la Gameboy en 1989, et c'est à nouveau Gunpei Yokoi que l'on retrouve derrière le projet. Cette dernière machine, dont la puissance est comparable à la NES et qui utilise elle aussi des cartouches, sonne le glas des Game & Watch. Ces petits jeux partent la tête haute puisqu'ils totalisent plus de 43 millions d'unités vendues, en grande partie à l'étranger.

1984

Micro Vs System :

La possibilité de jouer à deux avec un même écran est la seule opportunité que propose cette génération. *Donkey Kong Hockey, Donkey Kong 3* et *Boxing* sont les trois jeux que l'on peut trouver.



1986

Crystal Screen :

L'unique particularité de cette série est un écran transparent. Pour ce qui est des jeux, il y en a trois : *Super Mario Bros., Climber* et *Balloon Fight*.









DRAGON BALL

LA FORCE BESTIALE DU BIEN CONTRE LE MAL

À l'occasion du retour de Sangoku, toujours vainqueur sur nos machines de compétition, retraçons l'histoire rétro d'une saga immortelle. *Damien Duvot*



Lorsque le manga *Dragon Ball* apparaît pour la première fois le 3 décembre 1984 dans les pages du magazine japonais *Shonen Jump*, personne ne pourrait croire que presque trente ans plus tard, l'auteur Akira Toriyama verrait sa création déclinée en 42 volumes, plus de 450 épisodes en série animée, une dizaine de films, d'autres séries et une pléthore de jeux vidéo. Justement, à l'occasion de la sortie du très attendu *Dragon Ball FighterZ* édité par Bandai Namco, revisitons ensemble la légende vidéo ludique des sept boules de cristal.

GOKOR AU CŒUR D'OR

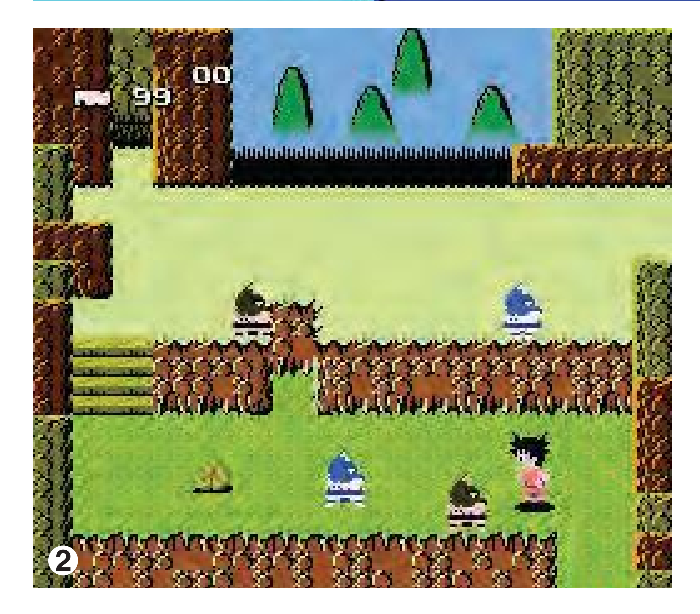
Après deux jeux électroniques développés par la compagnie Epoch, c'est en 1986, afin de coïncider avec la diffusion de la série animée, que sort *Dragon Ball : Dragon Daihikyou*, premier jeu console adapté de la licence. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il n'est pas développé pour la Famicom de Nintendo mais pour la Super Cassette Vision d'Epoch, une console produite à partir de 1981. Et à la différence des futurs jeux de la saga, ici on se retrouve en face d'un shoot'em up en scrolling vertical très sympathique, où l'on joue Sangoku sur son nuage magique partant à la recherche des boules de cristal. Malheureusement, sortant sur une machine trop peu vendue, les joueurs passent à côté du soft et se tournent plutôt la même année vers *Dragon Ball : Shenron No Nazo* sur Famicom développé par Tose Software et édité par Bandai, que les Français connaissent sous le nom de *Dragon Ball : Le Secret du Dragon* sorti sur la NES en 1988. Se déroulant à la manière d'un *The Legend of Zelda* sorti la même année, le *Dragon Ball* de la NES nous retrace l'histoire des deux premiers tomes du manga avec la rencontre de Oolong (appelé « Goret » ici), Tortue Géniale (renommé « L'Ermite ») jusqu'au gang des Lapins puis le méchant Pilaf. Vous l'aurez compris, la traduction française est littéralement aux fraises et il faudra attendre 1993 pour voir à nouveau un jeu *Dragon Ball* disponible dans nos contrées. Au Japon en revanche, Tose Software ne se repose pas sur ses lauriers.

DU PILAF AU GROS CELL

Car pendant ce temps, les jeux estampillés *Dragon Ball* continuent d'affluer dans l'archipel nippon, toujours sur Famicom, avec un *Dragon Ball : Daimaõ Fukkatsu* en 1988 retraçant le combat de Sangoku contre le Démon Piccolo des tomes 12 à 14. Cette fois, le gameplay est totalement différent des opus précédents puisqu'on se trouve devant un jeu d'aventure où l'on se déplace dans des décors fixes représentant les lieux emblématiques de la saga afin de fouiller les pièces et discuter avec les personnages pour faire progresser l'histoire. Puis, pour se déplacer d'un lieu à un autre, le jeu passe ensuite en vue du dessus à la manière d'un jeu de plateau et on résoud les combats grâce à un système curieux à base de cartes à jouer. Ce même gameplay sera ensuite utilisé pour *Dragon Ball 3 : Gokuden* en 1989, situé après les évènements contre le démon Piccolo avec une première partie nous faisant jouer Sangoku jeune lors du 23e tournoi mondial, puis avec Sangoku adulte lors de son combat contre les guerriers de l'espace, marquant le début de la partie *Dragon Ball Z* du manga.

"Bandai va profiter de l'engouement autour de la licence pour vendre quelques curiosités."



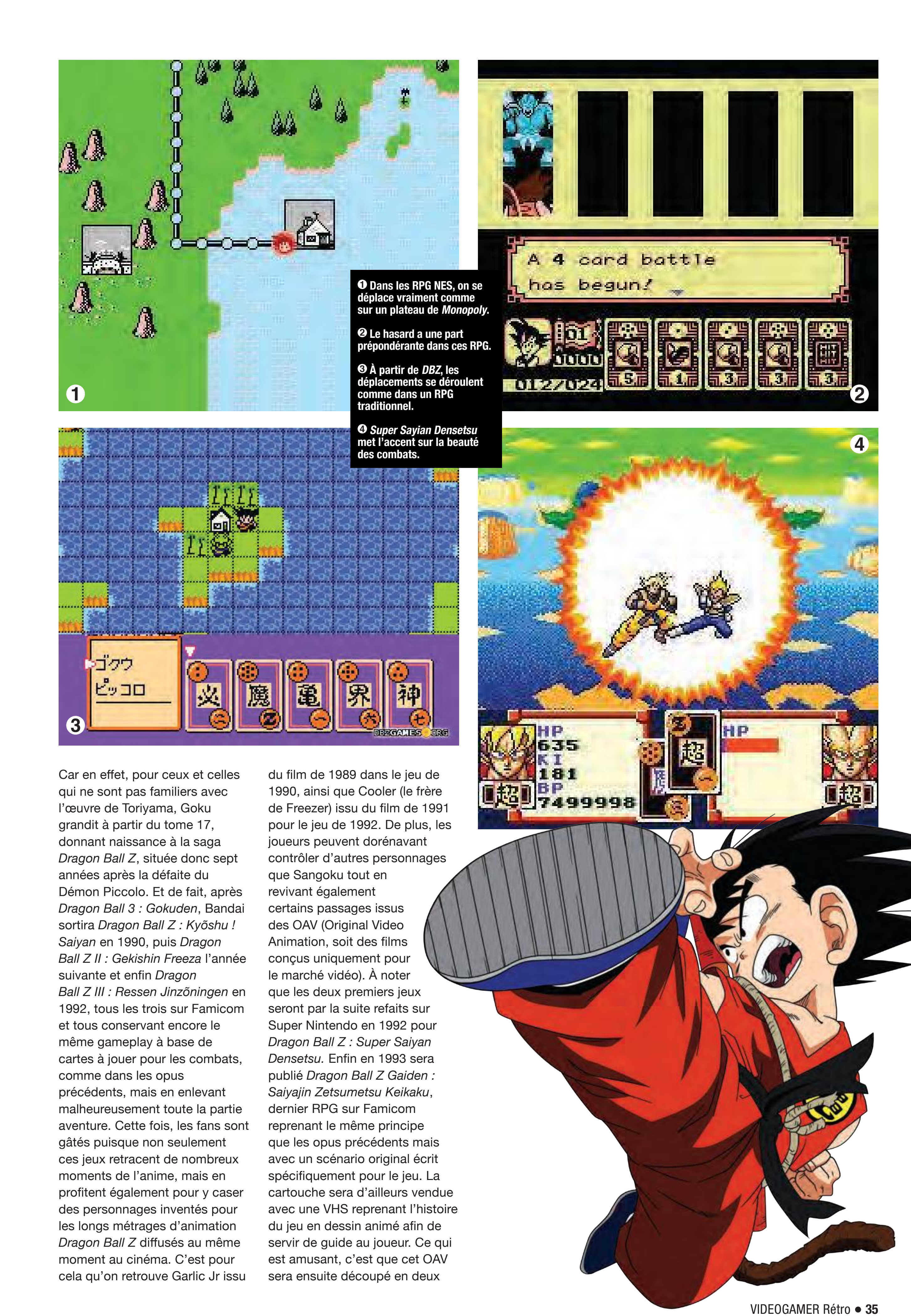




❶ On trouve de nombreux personnages de la série cachés sous des rochers. (Epoch)

❷ Les graphismes du jeu NES s'avèrent très jolis pour l'époque.

❸ Le mode Aventure de *Dragon Ball Daimaou Fukkatsu* est calqué sur la saga des *Dungeon Master*, très populaire au Japon.



❶ Dans les RPG NES, on se déplace vraiment comme sur un plateau de *Monopoly*.

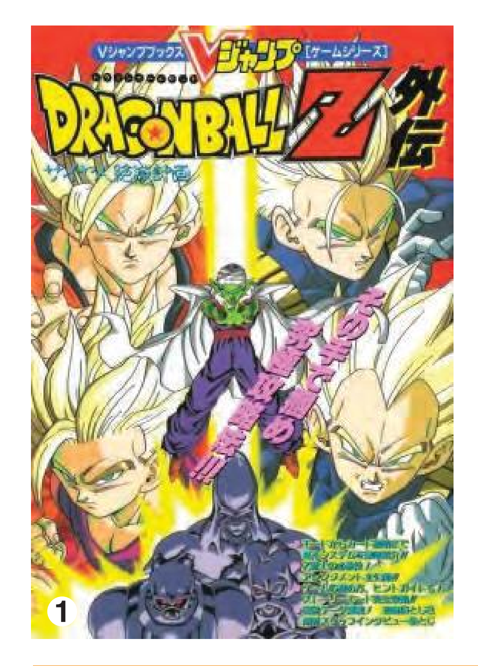
❷ Le hasard a une part prépondérante dans ces RPG.

❸ À partir de *DBZ*, les déplacements se déroulent comme dans un RPG traditionnel.

❹ *Super Sayian Densetsu* met l'accent sur la beauté des combats.

Car en effet, pour ceux et celles qui ne sont pas familiers avec l'œuvre de Toriyama, Goku grandit à partir du tome 17, donnant naissance à la saga *Dragon Ball Z*, située donc sept années après la défaite du Démon Piccolo. Et de fait, après *Dragon Ball 3 : Gokuden*, Bandai sortira *Dragon Ball Z : Kyōshu ! Saiyan* en 1990, puis *Dragon Ball Z II : Gekishin Freeza* l'année suivante et enfin *Dragon Ball Z III : Ressen Jinzōningen* en 1992, tous les trois sur Famicom et tous conservant encore le même gameplay à base de cartes à jouer pour les combats, comme dans les opus précédents, mais en enlevant malheureusement toute la partie aventure. Cette fois, les fans sont gâtés puisque non seulement ces jeux retracent de nombreux moments de l'anime, mais en profitent également pour y caser des personnages inventés pour les longs métrages d'animation *Dragon Ball Z* diffusés au même moment au cinéma. C'est pour cela qu'on retrouve Garlic Jr issu du film de 1989 dans le jeu de 1990, ainsi que Cooler (le frère de Freezer) issu du film de 1991 pour le jeu de 1992. De plus, les joueurs peuvent dorénavant contrôler d'autres personnages que Sangoku tout en revivant également certains passages issus des OAV (Original Video Animation, soit des films conçus uniquement pour le marché vidéo). À noter que les deux premiers jeux seront par la suite refaits sur Super Nintendo en 1992 pour *Dragon Ball Z : Super Saiyan Densetsu.* Enfin en 1993 sera publié *Dragon Ball Z Gaiden : Saiyajin Zetsumetsu Keikaku*, dernier RPG sur Famicom reprenant le même principe que les opus précédents mais avec un scénario original écrit spécifiquement pour le jeu. La cartouche sera d'ailleurs vendue avec une VHS reprenant l'histoire du jeu en dessin animé afin de servir de guide au joueur. Ce qui est amusant, c'est que cet OAV sera ensuite découpé en deux







DRAGON BALL, LE MANGA

Après le succès de *Dr Slump*, un manga publié de 1980 à 1984, Akira Toriyama crée *Dragon Ball* en s'inspirant de la vieille légende chinoise de Sun Wukong, aussi appelée l'homme singe. En vrai, Toriyama avait déjà tenté d'adapter la légende avec un premier manga nommé *Dragon Boy*, mais décide de tout reprendre à zéro pour créer *Dragon Ball* en 1984. Pour celles et ceux qui ne connaissent pas l'histoire : le manga nous conte la vie de Son Goku, petit garçon orphelin depuis la mort de son grand-père, rencontrant une curieuse jeune fille appelée Bulma. Les premiers tomes nous montrent ensuite Goku partant à la recherche de 7 boules de cristal permettant d'exaucer des vœux, puis après quelques tomes, embraye sur des combats contre des ennemis de plus en plus puissants qui, curieusement, veulent à chaque fois contrôler ou détruire le monde. Record absolu de l'édition, *Dragon Ball* s'est vendu à plus de 230 millions d'exemplaires, un chiffre qui ne cesse de grimper d'année en année. Depuis 1993, c'est Glénat qui édite le manga en France, proposant de nombreuses éditions différentes.





❶ La très jolie jaquette de l'OAV *Dragon Ball Z Gaiden : Saiyajin Zetsumetsu Keikaku* conçu pour le jeu Famicom.

❷ La Terebikko de Bandai : un téléphone et 4 boutons.

❸ Grâce à l'arrière de la Design Master Senshi Mangajuku, on comprend mieux le principe.

parties sur CD-Rom afin d'être adapté en jeu vidéo sur la Playdia, une console de Bandai sortie en 1994. Car afin de traire sa vache à lait, Bandai va profiter de l'engouement autour de la licence pour vendre quelques curiosités.

PAS D'CHICHIS

C'est ainsi qu'en 1992 apparaît *Dragon Ball Z : Atsumare ! Goku Wārudo* sur une curieuse machine : la Terebikko. Ressemblant à s'y méprendre à un combiné de téléphone, la Terebikko est une console se branchant sur sa télévision ou sur son magnétoscope, afin d'interagir sur une VHS. N'allez cependant pas croire à une véritable interaction. En fait, chaque vidéo comporte quelques moments où l'on doit répondre à une question. En cas de bonne réponse, on engrange des points, ce qui fait que le jeu perd de son intérêt après un premier visionnage. Évidemment, la machine fait un bide et reste une curiosité pour les collectionneurs,

"C'est en 1993 que sort enfin le premier jeu d'arcade *Dragon Ball*."



❶ La publicité pour le Datach Joint Rom System, avec son fameux lecteur de cartes.

❷ Les bornes d'arcades Data Cardass possèdent une énorme zone centrale où poser nos cartes.

❸ Les 8 seuls personnages disponibles pour *Dragon Ball Z* sur arcade.

❹ Les gigantesques sprites du premier jeu arcade.

surtout qu'il existe également un dessin animé avec Mario disponible pour cette console. Du coup, après l'échec de la Terebikko, Bandai réitère avec la Playdia en 1994, une console uniquement dédiée aux films interactifs sur CD-Rom où il suffit d'appuyer sur le bon bouton au bon moment pour faire progresser le film à la manière d'un *Dragon's Lair*. Encore une fois, la machine sera un véritable échec pour Bandai et seuls 33 titres seront disponibles sur la console avec seulement deux opus centrés sur *Dragon Ball*, issus de l'OAV *Saiyajin Zetsumetsu Keikaku*, ainsi que quatre jeux *Sailor Moon* et quelques *Ultraman*. En 1995, Bandai tentera aussi de se lancer sur le marché des consoles portables avec la Design Master Senshi Mangajuku où, comme son nom l'indique, on peut s'entraîner au dessin à la manière d'une DS de Nintendo puisqu'on utilise un stylet sur un écran tactile. Seuls dix logiciels seront disponibles pour la machine, dont deux *Dragon Ball*. Tout d'abord *Dragon Ball Z Taisen Kata Game Kasetto* qui n'est qu'une compilation de mini-jeux jouables au stylet, puis *Dragon Ball Z Manga Kasetto* où l'on s'amuse à recopier des dessins apparaissant sur l'écran. Malheureusement pour Bandai, cette machine aussi fait un bide. Et tant qu'on est dans les

“À l’époque, la série diffusée au *Club Dorothée* bat des records d’audiences…”

étranges accessoires, notons également l’existence de *Dragon Ball Z : Gekitõ Tenkaichi Budõkai* publié en 1992 sur Famicom, qui est en vérité un jeu de combat similaire à *Street Fighter II*, mais utilisable avec un lecteur de carte vendu avec la cartouche. Bien avant *Skylanders* et les Amiibos, ce lecteur appelé le Datach Joint Rom System pouvait lire des cartes à collectionner permettant ainsi de débloquer les personnages et les objets dans le jeu. Au final, seuls sept jeux seront compatibles avec ce support, mais il faut noter que Bandai ressortira le concept vingt ans plus tard pour sa série des *Data Cardass* sur arcade, des jeux de stratégie utilisant les licences *Dragon Ball* et *Naruto* (certaines cartes valant aujourd’hui entre 50 et 100 €). Néanmoins, si on enlève le gimmick du lecteur de cartes, *Dragon Ball Z : Gekitõ Tenkaichi Budõkai* pourrait être considéré comme le tout premier jeu de combat tiré de *Dragon Ball*, et après des années de RPG et autres jeux d’aventure, Bandai aurait peut-être enfin trouvé le gameplay parfait pour sa licence.

À PLUS DE 8 000 UNITÉS

C’est en 1993 que sort enfin le premier jeu d’arcade *Dragon Ball,* nommé tout simplement *Dragon Ball Z* et développé par Banpresto, une compagnie appartenant à Bandai depuis 1989 et spécialisée dans les jeux à licence (on lui doit aussi quelques chouettes titres issu du manga *Ranma ½* et de *Power Rangers*). Malheureusement, malgré la borne singulière en forme de robot et les jolis graphismes, on sent que Banpresto n’est pas encore à l’aise niveau jeu de baston puisque l’on est devant une copie conforme – mais ultra molle – de *Street Fighter 2* avec seulement trois boutons. De plus, il est quasiment impossible de combattre normalement puisque les développeurs ont eu la curieuse idée de permettre aux joueurs de voler librement à l’aide du





❶ Quand on sélectionne le Dr Gero dans *DBZ 2* sur arcade, on est aidé par C-19.

❷ *Dragon Ball V.R.V.S* est toujours aussi beau.

❸ L’écran splitté sur Super Nintendo était très impressionnant pour l’époque.

DRAGON BALL, LA SÉRIE

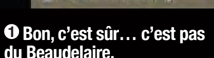
C'est en 1986 qu'est diffusé le premier épisode de la série animée *Dragon Ball*, produite par la Toei Animation, une société japonaise également derrière *Les Chevaliers du Zodiaque*, *Ken Le Survivant* et *One Piece*. En France, on connaît surtout la série pour avoir été diffusée dans le *Club Dorothée* de 1988 à 1996, avec un générique (catastrophique) chanté par Ariane et de nombreux passages censurés. Malgré tout, il faut reconnaître que le doublage français était de qualité avec Patrick Borg en Son Goku, Éric Legrand en Vegeta et Brigitte Lecordier pour Goku, Gohan et Goten enfants. Et chose assez rare, nous avons également eu la chance d'avoir un doublage officiel de tous les films japonais, et même deux longs métrages au cinéma (en 1995 et 1996). Bon, évidemment, la série reste toujours moquée par les fans car il faut savoir qu'elle était produite en même temps que le manga. Du coup, certains épisodes étaient rallongés jusqu'à l'absurde afin de coller avec la parution, comme lorsqu'il fallut 10 épisodes pour montrer les 5 dernières minutes de la planète Namek.



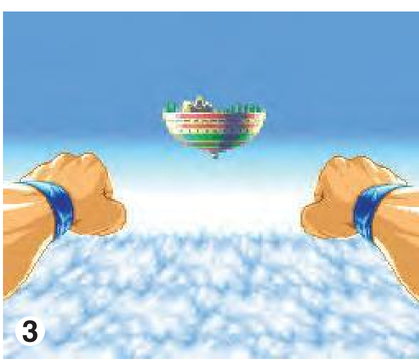


joystick. On passe donc tout son temps à se tourner autour (littéralement) sans pouvoir donner le moindre coup. Heureusement pour sa suite plus réussie en 1995, Banpresto revient au système traditionnel avec des combattants qui restent au sol, quatre boutons pour les coups et au lieu des huit persos précédents, nous avons le choix entre dix combattants issus de la partie *Cell* du manga avec Goku, Gohan et Vegeta en super-guerriers, ainsi que les cyborgs C-18 et C-19 (et le très rare docteur Gero) dans une nouvelle copie conforme de *Street Fighter 2*. En parallèle, Banpresto s'associe également avec SEGA pour sortir la borne d'arcade la plus originale de l'époque avec *Dragon Ball Z : V.R.V.S* en 1994, un jeu de combat en vue à la première personne comme *Punch Out !* (le joueur fait face à l'adversaire, en voyant également son









❶ Bon, c'est sûr… c'est pas du Beaudelaire.

❷ Il faut l'avouer, on jouait à *La Légende Saien* juste pour ces moments de grâce.

❸ L'intro de *La Légende Saien* ressemblait à un vrai dessin animé.

❹ Cette fois dans *DBZ Kinect*, on est vraiment à la place du combattant.



personnage de dos). Il faut savoir que le jeu est conçu au départ avec un système de reconnaissance de mouvements qui se fixe au sol, et le perso reproduit donc nos gestes. Ainsi, chaque coup spécial se déclenche en reproduisant les animations de la série.
Le problème, c'est que les salles d'arcade rechignent à prendre une borne aussi imposante et de fait, SEGA développe une version plus « classique » avec un bon vieux joystick, jetant une idée excellente sur le papier aux oubliettes. Du coup, on se retrouve devant un jeu très joli graphiquement, mais vraiment pas simple à diriger à cause de ce changement de contrôles à la dernière minute. Il faut savoir que Bandai réitérera l'exercice en 2012 pour le pas terrible *Dragon Ball Z Kinect* sur Xbox 360 : autant le concept est sympathique pour des parties rapides en arcade, autant il lasse très vite après seulement quelques combats. De fait, pour trouver des bons jeux *Dragon Ball* dans les années 90, il faut surtout se tourner vers les consoles.

DU CELL À TOUS LES ÉTAGES

C'est en 1993 que sort enfin *Dragon Ball Z* sur Super Nintendo, second jeu *Dragon Ball* franchissant la frontière du Japon. Cela s'explique par deux facteurs… Déjà, il faut dire qu'à cette époque, la série diffusée au *Club Dorothée* bat des records d'audiences et que tous les objets estampillés *Dragon Ball* se vendent comme des petits pains. Mais surtout, son gameplay est facilement assimilable pour les petits Européens (fini le système de cartes étrange des volets précédents). Toujours développé par Tose, *Dragon Ball Z* se joue comme un *Street Fighter 2* avec ses coups spéciaux à base de quarts de cercle et sa huitaine de combattants disponibles (13 avec les codes). Le petit plus ? Le mode Histoire nous fait changer de personnage en fonction des combats, afin de revivre l'histoire des tomes 17 à 28 de la saga, c'est-à-dire toute la partie des guerriers de l'Espace jusqu'à Freezer.



❶ Sur PC Engine CD, on ne peut déclencher de coup spécial que si la jauge du bas devient entièrement rouge.

❷ Sur Super Nintendo, les noms ne pouvaient tenir que sur 4 caractères, du coup Vegeta s'appelle « VEGE ».





Et afin de se démarquer des autres jeux du genre, ici l'écran se sépare en deux lorsque deux persos s'éloignent, et on peut même s'envoler dans les airs. Enfin, à la manière de *Dragon Ball* sur NES, tous les textes sont traduits en français, avec néanmoins encore quelques erreurs et des dialogues franchement pas inspirés. Malgré ses défauts, la presse applaudit vaillamment la sortie du jeu avec des notes variant entre 70 et 90%, et il s'écoulera à plus d'1,45 million d'exemplaires rien qu'au Japon. Évidemment, Bandai lance une suite dans la foulée avec encore plus de qualités que son prédécesseur puisque cette fois, on peut faire grimper son énergie en appuyant sur les boutons B et Y. Et si l'on riposte lors d'un coup spécial, on déclenche une petite animation où les deux vagues d'énergie se rencontrent (le vainqueur étant celui qui frappe le bouton A le plus vite). Et la même année sort même un volet sur Megadrive, intitulé *L'Appel du Destin,* et reprenant le gameplay des jeux Super Nintendo mais avec une traduction française encore plus approximative, tandis qu'à la fin 1994, sort encore un autre jeu *Dragon Ball* sur Super Nintendo, *L'Ultime Menace*, reprenant toute la fin du manga mais avec un mode Histoire qui disparaît.
De fait, le manga commençant à toucher à sa fin, Bandai veut profiter une dernière fois de sa corne d'abondance avant qu'elle se tarisse, et les jeux estampillés *Dragon Ball* sortent à la vitesse de la lumière, sur tous les supports existants. Citons par exemple *Idainaru Son Goku Densetsu* sur PC Engine CD, retraçant sept combats cultes de la saga, mais avec un curieux gameplay puisqu'il suffit de rester appuyé sur A pour gagner les combats, puis *Ultimate 22* sur PlayStation en 1996 bien en deçà des versions Super Nintendo, misant tout sur ses 22 persos déblocables, mais pas très beau ni très fun (se soldant par un échec au niveau des ventes d'ailleurs). Et enfin *Hyper Dimension* sur Super Nintendo ultra pixélisé, où l'on ne peut même plus s'envoler, et avec des coups spéciaux beaucoup moins impressionnants que dans les volets précédents. Il ne faut pas oublier que pendant ce temps, Bandai continue aussi à sortir au Japon des RPG axés sur la licence, que ce soit sur Gameboy avec *Goku Hishōden* puis *Goku Kekitōden* sortant à une année d'intervalle, et *Super Gokuden : Totsugeki-Hen* et *Super Gokuden : Kakusei-Hen* sur Super Nintendo, deux volets issus d'une même saga qui ne connaîtra jamais de conclusion puisque le troisième jeu sera annulé à cause des faibles ventes. Il faut dire que même Akira Toriyama est lassé de *Dragon Ball*, et alors que normalement le 36è tome aurait dû conclure le manga, son éditeur le convainc de faire quand même un dernier tour de piste. Et après 6 tomes supplémentaires, narrant le combat contre Boo, sans le souffle épique des histoires précédentes, Akira Toriyama met fin à son manga en 1995. Le 31 janvier 1996 est diffusé au Japon le dernier épisode de la série animée, produite par la Toei Animation. Le public français n'aura même pas la chance de voir les derniers épisodes puisque TF1 arrêtera la diffusion de la série en 1996 à la suite de pressions d'associations parentales, tandis qu'aux USA, une compagnie nommée Funimation tentera sans succès de diffuser la série en changeant la musique et en censurant quelques passages. Enfin, en 1997 la Toei tente de relancer l'engouement avec une suite en série animée nommée *Dragon Ball GT*, où Goku, redevenu enfant à cause d'un mauvais vœu, doit retrouver de nouvelles boules de cristal. Malgré la participation d'Akira Toriyama au design, les fans détestent la série qui se termine au bout de seulement 64 épisodes. La série ne donnera naissance qu'à un seul jeu sur PlayStation, *Dragon*

"La série ne donnera naissance qu'à un seul jeu sur PlayStation, *Final Bout*."



❶ Pourtant sorti en fin de vie de la SNES, *Hyper Dimension* parvient à être beaucoup moins impressionnant visuellement que ses aînés.

❷ L'incroyable nombre de combattants du *Battle 22* sur PlayStation.

❸ Les dialogues de *Budokai* sont fidèles à la série.

Ball : Final Bout qui, à la base, aurait dû être entièrement en 3D avant que Tose se ravise et fasse des décors en deux dimensions. Injouable et pas très beau, *Final Bout* est massacré dans la presse avec des notes dépassant à peine les 10/20, et les échecs de la série et du jeu vont marquer la fin de la saga *Dragon Ball*. Mais tel un ennemi de Sangoku revenant d'entre les morts, la licence n'a pas encore adopté sa forme finale.

GOKU REVIENT PARMI LES SIENS

Pour bien comprendre le retour de *Dragon Ball* sur le devant de la scène, il faut partir aux États-Unis vers la fin des années 90. En effet, en ce temps là, le public commence à s'intéresser à l'animation japonaise grâce notamment à la diffusion internationale de films tels que *Ghost in the Shell* et *Princesse Mononoké*. Au même moment, la chaîne Cartoon Network vient d'obtenir les droits de diffusion de la série *Dragon Ball* et Funimation, voyant le nouvel engouement pour la série, fait refaire le doublage et remet les musiques originales. Ce qui tombe super bien pour la compagnie Infogrames qui vient justement d'acheter la vieille société Atari afin de conquérir le marché du jeu vidéo américain. Infogrames, spécialisé dans le jeu à licence, commence donc à faire développer des jeux *Dragon Ball* pour profiter de l'engouement américain. Et donc, rien que pour l'année 2002, nous aurons coup sur coup *Dragon Ball Z : les Guerriers Légendaires* sur Gameboy Color, développé à nouveau par Banpresto et qui est encore un RPG avec un système de combat axé sur des cartes à jouer à la manière des vieux jeux Famicom (mais qui sort en France ce coup-ci), ainsi que le très cool jeu d'aventure *Dragon Ball : L'héritage de Goku* sur GBA, se jouant comme un *Zelda* et développé par la compagnie américaine Webfoot Technologies (et qui connaîtra deux suites). Enfin n'oublions surtout pas l'excellent jeu de combat en 3D *Dragon Ball Budokai* sorti sur consoles 128-bits, et développé par Dimps, la même compagnie qui ressuscitera *Street Fighter* en 2008. Tous ces jeux, ainsi que leurs suites, sont un véritable plaisir pour les fans, nous faisant revivre les aventures de Goku et ses amis à base de séquences animées (même sur GBA), et avec une profusion de références en tout genre. Et de fait, à partir de 2002, la machine *Dragon Ball* est à nouveau en marche et Infogrames en profite même pour sortir aux USA les vieux *Ultimate Battle 22* et *Final Bout* de la première PlayStation, cinq années après leur parution au Japon. Bandai revient également dans la course au Japon en éditant sur sa nouvelle console, la Wonderswan Color, des

“*Dragon Ball* reste une des licences qui continuent à être choyées au fil des années.”

❶ Les passages en mode 7 restent toujours aussi impressionnants.

❷ Elle n'a pas l'air comme ça, mais la map de *Dragon Ball Advanced Adventure* sur GBA est gigantesque.

❸ Les moments en nuage magique sont vraiment fun.

remakes de ses anciens RPG *Dragon Ball* et fait développer des bornes Data Cardass, toujours pour surfer sur le retour de la licence. Bref, dans les années 2000, pas moins de 4 à 5 jeux tirés de *Dragon Ball* sortent chaque années et même le plus grand fan a du mal à suivre le rythme dantesque imposé par Infogrames… Ce qui fait que, malgré leurs qualités, les produits se vendent de moins en moins bien. En 2005, Bandai récupère la licence des mains d'Infogrames pour l'international et lance une opération d'envergure afin d'envahir le marché du jeu vidéo, ce qui donne la fusion Bandai/Namco la même année. Du coup, un tsunami de jeux à licence déferle sur le monde. C'est ainsi que sort une nouvelle trilogie de jeux de combats développée par la compagnie Spike et intitulée *Dragon Ball Budokai Tenkaichi*, sans le moindre rapport avec les *Budokai* de Dimps, mais aussi deux suites nommées *Dragon Ball Raging Blast* sur PS3 et Xbox 360. Le plus drôle, c'est que les possesseurs de *Raging Blast 2* ont la surprise de découvrir dans le jeu le vieil OAV *Saiyajin Zetsumetsu Keikaku* de 1994 que Bandai avait utilisé sur sa Playdia. Et justement, profitant du regain de popularité de la saga, la Toei fait produire de nouveaux films d'animation faisant suite au manga, ainsi qu'une nouvelle série animée depuis 2015, *Dragon Ball Super* qui, à la différence de *Dragon Ball GT*, a dépassé la centaine d'épisodes. Pour couronner le tout, *Dragon Ball Super* est même adapté dans un manga scénarisé par Akira Toriyama et dessiné par Toyotarõ. Bref, nous pourrions croire qu'avec une telle profusion de jeux, d'épisodes et de films, la saga serait sur le point de s'essouffler mais même pas. *Dragon Ball* reste une des licences qui continuent à être choyées au fil des années. Avec les excellents *Xenoverse* de Dimps sortis récemment et le *Dragon Ball FighterZ* accueilli comme le messie, on peut dire que Sangoku a encore de beaux jours devant lui.

❶ Moins on parlera du très mauvais *Dragon Ball Sagas*, mieux ce sera.

❷ Sorti en 2014, *Battle of Z* n'est malheureusement pas très intéressant, malgré son roster impressionnant.

❸ Les *Dragon Ball Heroes* sur 3DS reprennent le système de jeu des *Data Cardass*.



LES 7 DRAGON BALL À POSSÉDER

Dragon Ball, c'est plus de 70 jeux disponibles dans le commerce, tous supports confondus, de l'Epoch à la Switch. Mais *VIDEOGAMER RÉTRO* en a sélectionné 7, que tout fan de la licence se doit de posséder.

DRAGON BALL NES 1988

Premier jeu *Dragon Ball* à sortir sur le territoire français, ce volet NES garde une très mauvaise réputation et pourtant, il demeure intéressant pour de nombreuses raisons. Déjà, il était rare que des jeux adaptés de séries japonaises soient disponibles dans nos contrées, et dans une traduction intégralement en français qui plus est. Alors certes, les noms dans le jeu n'ont rien à voir avec ceux que l'on connaît, mais il faut dire que le manga n'était toujours pas traduit chez nous et que le *Club Dorothée* venait tout juste de commencer la diffusion du dessin animé avec une Ariane chantant les louanges d'un « Gokor et de son ami Bulle contre Torak à la force bestiale » dans le générique. Avec son gameplay à la *Zelda*, au moins le jeu se permet de tenter des trucs, nous faisant traverser la dizaine de niveaux représentant les différents lieux de la série. Quelques cinématiques viennent nous égayer (censurées en France avec Tortue Géniale réclamant un repas au lieu d'une culotte). Bon, il faut noter aussi qu'après avoir trouvé une première fois les boules de cristal, le reste du jeu se déroule curieusement sur la lune (Bandai a dû improviser puisque seuls les deux premiers tomes du manga étaient disponibles au Japon), et que la santé de Sangoku diminue tant qu'il ne ramasse pas de la nourriture. Mais malgré tout ça, *Dragon Ball* sur NES reste quand même très jouable, et on peut rajouter de la vie à l'infini en appuyant sur le bouton B de la seconde manette (probablement pour permettre à un parent d'aider son enfant à jouer). Donc pas un chef-d'œuvre, certes, mais une belle pièce dans votre collection.



DRAGON BALL Z LA LÉGENDE SAIEN 1994



Si le premier *DBZ* sur Super Nintendo a été bien accueilli, c'est surtout sa suite qui marquera les esprits. Le fan de la saga est gâté rien que par le choix des personnages : il peut non seulement incarner Son Goku et Son Gohan en mode super-guerrier, mais surtout Broly, le guerrier légendaire issu du film de 1993 que tout le monde à l'époque prenait pour un combattant ultime. Même le gameplay est amélioré avec la capacité de faire monter sa jauge d'énergie en appuyant sur B et Y et la possibilité de contrer les coups de son adversaire en renvoyant un rayon d'énergie. Si certains préfèrent le troisième jeu de la série, celui-ci comporte un mode Histoire assez intéressant grâce à des dialogues à choix multiples, nous faisant revivre des moments cultes de la série et des films, le tout en français s'il vous plaît (on passera sur la qualité moyenne des dialogues). Une trilogie toujours aussi sympathique à jouer aujourd'hui.

DRAGON BALL BUDOKAI 2002

On ne peut pas dire qu'Infogrames (renommé Atari) se soit fichu de nous pour le retour de *Dragon Ball* sur la scène vidéoludique. Le premier volet de la saga *Budokai*, sorti sur PS2 et GameCube, compte 24 persos jouables issus de toutes les époques du manga, le tout dans un magnifique cell-shading. Le jeu bénéficie en plus d'un gameplay ultra fluide hérité des versions Super Nintendo où il est possible de se transformer en super et hyper-guerrier durant le combat. Ce gameplay sera amélioré au fur et à mesure des versions, proposant dans la suite des grandes séquences où le jeu passe en mode cinématique avec des actions en QTE pour réussir ses coups spéciaux. Dans le troisième volet, les développeurs ajouteront le fait de pouvoir contrer ces coups spéciaux si l'on appuie sur le même bouton que l'adversaire durant les QTE. Cependant, certains reprochent à ces cinématiques de casser le rythme des combats et préfèrent la simplicité du premier volet. Enfin, chaque *Budokai* a aussi son mode Histoire avec, pour le troisième volet, une partie aventure où l'on part à recherche d'objets à débloquer sous forme de cartes à collectionner.

DRAGON BALL L'HÉRITAGE DE GOKU 2002

Si vous avez toujours rêvé d'un *Zelda* dans le monde de *Dragon Ball*, Infogrames a pensé à vous. Sorti en 2003 sur Game Boy Advance, *L'Héritage de Goku* et sa suite sont de véritables petites perles. Dans le premier volet, vous dirigez Son Goku qui doit d'abord ramasser des magazines pornographiques pour le compte de Tortue Géniale avant qu'un guerrier de l'espace débarque et enlève Son Gohan. Dès lors, vous allez revivre (encore) toute la période des Guerriers de l'Espace jusqu'à l'affrontement de Freezer sur Namek, dans un jeu d'aventure très sympathique, similaire à *Zelda*… mais en beaucoup plus court. Et pour celles et ceux qui préfèrent la partie *Cell* du manga, Infogrames a pensé à vous avec *L'Héritage de Goku 2*, supérieur à son aîné, où cette fois on joue au départ Son Gohan avant de pouvoir changer de personnage. Le petit plus étant les passages où l'on se déplace d'un point à un autre de la carte dans une 3D rappelant les meilleures heures de *Secret of Mana*.



DRAGON BALL ADVANCED ADVENTURE 2004

Après des années et des années de RPG et de jeux de combat, Banpresto a l'excellente idée de créer un *Dragon Ball* à la sauce *Street of Rage,* nous permettant de revivre toute la partie avec Sangoku enfant. Dans ce jeu GBA ultra fun, beau et fluide, on dirige donc Goku partant à la recherche des boules de cristal en défonçant tout ce qui bouge grâce à de nombreux combos bien bourrins. Et on retrouve tout ce qui faisait le charme des premiers tomes du manga, en revoyant certains persos oubliés tels que Karin le sage, Tao Paï Paï, le Démon Piccolo et toute l'armée du Ruban Rouge. Afin de rompre la monotonie, Banpresto s'est amusé à varier le gameplay en nous proposant quelques passages en shoot'em up sur le nuage magique ainsi que plusieurs championnats où l'on combat Tenshinhan et Jackie Chun. Et pour couronner le tout, il existe aussi un mode Tournoi jouable à deux avec tous les personnages débloqués dans le jeu. Bref, *Dragon Ball Advanced Adventure* sur GBA est à posséder absolument.



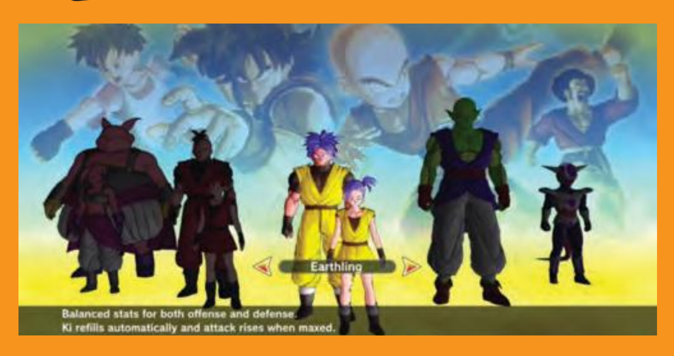
JUMP ULTIMATE STARS 2006

Sorti au Japon sur DS, *Jump Ultimate Stars* ressemble à s'y méprendre à un *Smash Bros.* Forcément compliqué au départ pour ceux qui ne parlent pas la langue (car intégralement en japonais), le mode Histoire est un plaisir pour les fans de mangas puisqu'on y trouve du *Olive & Tom*, *Dr Slump*, *Death Note*, *Jojo*, *Cobra*, *One Piece*, *Naruto* et évidemment du *Dragon Ball*. On peut donc enfin découvrir qui est le plus fort entre Kenshirō de *Ken Le Survivant* et Kenshin le Vagabond. À la différence de *Jump Super Star,* est jeu précédent, la version *Ultimate* propose un mode multi en Wi-Fi. Pour ceux qui préfèrent les bastons sur écran de TV, il est aussi possible de jouer à *Battle Stadium D.O.N.* (aussi dispo au Japon) regroupant les licences *Dragon Ball, One Piece* et *Naruto.*



DRAGON BALL XENOVERSE 2015

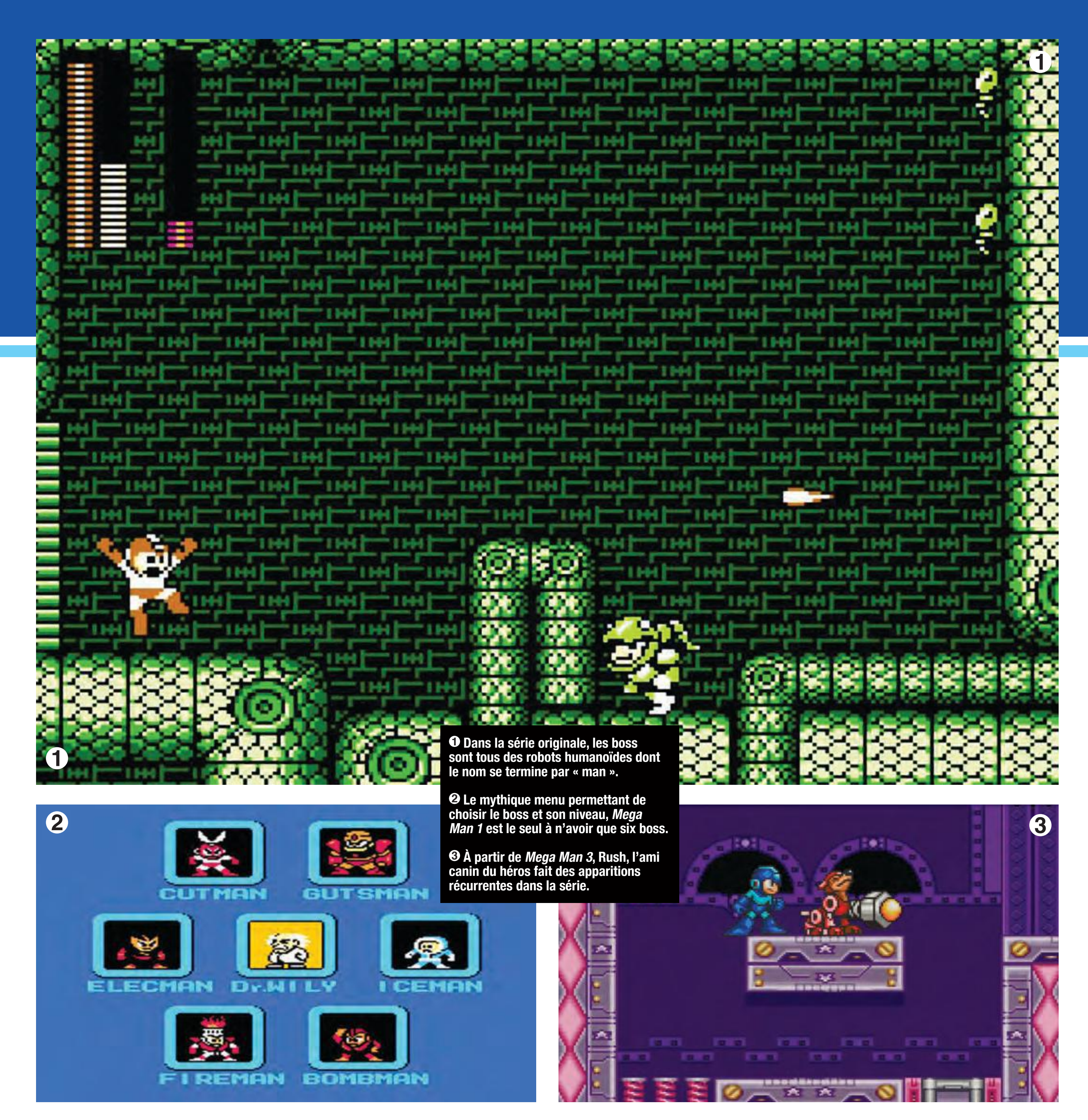
Sorti sur quasiment tous les supports, de la 360 à la PS4 en passant par Steam et la Switch, *Xenoverse* est un jeu de combat dans l'univers de *Dragon Ball* où l'on participe à des bastons cultes de la saga. En effet, notre perso vient de rejoindre une brigade du temps gérée par Trunks luttant contre des perturbations dans l'espace temps. Jouable en ligne ou en local, les deux *Xenoverse* possèdent un système de combats simplifié pouvant rebuter les joueurs les plus acharnés, mais qui s'avère néanmoins très fun. Avec ses multiples quêtes annexes et sa pléthore de références, on peut dire que Dimps a fait du bon boulot en proposant un jeu multijoueur très sympa, même si on peut reprocher un monde ouvert assez réduit et un gameplay finalement lassant à la longue.





MÉGA SAGA

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la série *Mega Man* a été très prolifique. Avec son histoire de robot banale au possible, Capcom nous tient en haleine depuis trente ans. Un anniversaire qui se fête pour une saga marquée par les spins-off, mais qui n'avait pas son pareil à l'ère 8-bits. *Christophe Öttl*



❶ Dans la série originale, les boss sont tous des robots humanoïdes dont le nom se termine par « man ».

❷ Le mythique menu permettant de choisir le boss et son niveau, *Mega Man 1* est le seul à n'avoir que six boss.

❸ À partir de *Mega Man 3*, Rush, l'ami canin du héros fait des apparitions récurrentes dans la série.

Lors de la création du tout premier *Mega Man*, ou *Rockman* pour les Japonais, en 1987, Capcom n'a pas encore le capital sympathie du public. L'entreprise est alors âgée de huit ans et n'est connue que pour sa fabrication de matériels électroniques puis de jeux d'arcade. Il y a bien un certain *Ghosts'n Goblins* qui sort sur ce support en 1985, suivi par *Street Fighter* en 1987, mais pas de quoi ébranler les fondations de la jeune industrie du jeu vidéo. *Mega Man* débarque donc au sein de la société nipponne qui lui offre un comité d'accueil réduit. Une poignée de développeurs travaillent sur le jeu tandis qu'Akira Kitamura obtient le titre de réalisateur et crée les premiers designs du héros qui sont complétés et peaufinés plus tard par Keiji Inafune. Après pas mal de chipotage autour du nom définitif du héros et un développement laborieux tournant autour de six personnes, le premier *Mega Man* sort enfin sur NES dans une version qui a déjà de quoi être culte. Les couleurs sont criardes comme de coutume sur la console de Nintendo, les phases de plate-forme sont exagérément difficiles et les joueurs ne sont pas aidés par l'inertie horrible des sauts du petit robot. On a donc bien du mal à aller sauver le monde de la menace du docteur Willy. L'idée de génie qui a un large impact sur la postérité du jeu, c'est la capacité de *Mega Man* à absorber les pouvoirs des boss. En jeu, cette idée se manifeste par le déblocage d'une nouvelle arme après chaque victoire et chacune inflige des dégâts supplémentaires à un boss bien défini. Rien d'extravagant dans ce gameplay et pourtant, le mythe est en marche. Pas en 1987 bien sûr, puisque les ventes du premier épisode ne sont pas incroyables, pour ne pas dire décevantes. L'équipe de Kitamura obtient malgré tout le feu vert de Capcom pour sortir un second volet qui reprend quasiment à l'identique la jouabilité du premier jeu.

RÉUSSITE SURPRISE

La création de *Mega Man 2* (1988) ne prend que quatre mois et on

"La création de *Mega Man 2* ne prend que quatre mois et on comprend pourquoi au moment de découvrir le jeu."

Mega Man à toutes les sauces

Mega Man et les personnages secondaires de la série ont fait tout un tas d'apparitions dans les différentes œuvres de Capcom, principalement dans la série de combat _Marvel Vs Capcom_. Le héros bleu a aussi eu droit à quelques adaptations audiovisuelles, la plus connue étant la série américaine _Mega Man_, diffusée entre 1994 et 1995. Malgré la maigre histoire que développent les jeux, des auteurs japonais ont trouvé le moyen d'écrire des mangas sur la licence et même de produire des animés axés sur les jeux _Mega Man Battle Network_ et _Star Force_. 2018 marque non seulement le retour du protagoniste robot sur console, mais aussi à la télévision puisqu'une nouvelle série américaine, réalisée par Man of Action, est prévue pour cette année.

comprend pourquoi au moment de découvrir le jeu. Hormis une sauvegarde à base de mot de passe, trois gadgets à récupérer en jeu, des objets pour récupérer de la vie et deux boss en plus, le second opus est une copie conforme. On peut blâmer Capcom pour cette facilité mais *Mega Man 2* n'est pas un jeu stratégique pour les développeurs. Si la direction du studio accepte la mise en branle d'un nouvel opus, c'est uniquement avec la garantie que Kitamura et ses collègues travaillent sur les autres projets de la société en simultané, ce qui force l'équipe à accumuler les nuits blanches pour terminer leur projet en un temps record. Ce qui aurait pu être un accident de parcours pour Capcom devient au final une de ses meilleures ventes de l'époque ! *Mega Man 2* se vend à 1,5 million d'exemplaires à travers le monde, il devient de ce fait le jeu le plus vendu de la licence, encore aujourd'hui.

INVASION SUR CONSOLE

La licence attire enfin l'attention de la direction, qui prône la prolifération des jeux. Les évènements se déroulent très vite à partir de ce moment-là. La mise en route de *Mega Man 3* est prévue mais des conflits internes opposant Tokuro Fujiwara, producteur de la série, à Akira Kitamura, éclatent et incitent ce dernier à quitter Capcom avant le début du développement. Masayoshi Kurukawa prend sa succession sur le troisième opus, et de l'avis de Keiji Inafune, qui devient producteur de la licence à partir de 1996, la création du jeu ne s'est pas faite dans le même état d'esprit que les deux premiers jeux. Malgré les états d'âme de l'équipe, *Mega Man 3* (1990) s'inscrit dans la continuité logique de la série avec deux, trois nouveautés comme le chien robot Rush et la petit glissade de toute beauté du protagoniste. La réception est bonne elle aussi et son million de copies vendues marque le début du raz-de-marée. Entre 1990 et 2000, 23 jeux, spins-off et compilations de *Mega Man* sortent. Non seulement c'est une avalanche, mais tous ces titres vont se répartir sur sept consoles différentes, principalement sur la NES, Super Nintendo et PlayStation. Durant cette décennie, la série originale se renouvelle tant bien que mal, mais l'énorme quantité de jeu n'est pas allée de pair avec une grande réussite. Les opus se succèdent et se ressemblent un peu trop, ce qui a tendance à lasser les fans de la première heure. *Mega Man 7* (1995) et *8* (1996) ne s'illustrent que par une refonte graphique, mais ne marquent pas un tournant majeur pour la licence. L'histoire s'est mise en marche bien avant en 1993

❶ *Mega Man 7* et *8* sont les seuls à avoir dévié des graphismes 8-bits. La transition sur SNES et PlayStation a bien aidé…

❷ Le premier opus de la série *Mega Man X* est un des rares à atteindre le million de copies vendues.

Quart de cercle + punch

Même si le dernier jeu officiel date de 2010, la dernière fois que les joueurs ont pu incarner Mega Man c'était en 2012. Cette année-là, *Street Fighter X Megaman* sort de derrière les fagots pour célébrer les 25 ans des deux licences sur PC. Un hommage fort sympathique qui est bien reçu, d'autant que le jeu est gratuit. Pour la petite histoire, ce jeu est l'œuvre d'un fan qui reçoit au cours du développement le soutien de Capcom en tant qu'éditeur. Le titre reprend le gameplay de *Mega Man 4* tout en intégrant les personnages de la série de baston en tant que boss dans des niveaux inspirés de leurs univers respectifs, un vrai bonheur pour les fans des deux licences !



❶ Zero, le compagnon de X est un personnage incontournable de la série, il a même droit à son propre spin-off.

❷ La première fois que l'on aperçoit de la 3D dans la licence, c'est dans le jeu d'aventure *Mega Man Legends.*

❸ *Mega Man Soccer* est le premier signe que Capcom cherche un nouveau style pour son héros…





grâce à *Mega Man X*. Et ce n'est pas totalement le passage de la NES à la Super NES qui a fait toute la différence à ce moment-là.

X À LA RESCOUSSE

Le synopsis de ce nouveau *Mega Man X* tient une fois de plus dans un mouchoir de poche. Néanmoins, un changement d'univers important se dévoile. Le jeu prend une tournure bien plus adulte. Plus que le gameplay, c'est réellement la direction artistique qui prend le dessus. Le jeu est bien évidemment plus beau, mais X, le nouveau protagoniste se distingue facilement par son air plus sévère, son environnement plus élaboré et, cerise sur le gâteau, une jouabilité moins rigide aidée par une gestion des sauts plus approfondie. L'esthétique est au cœur de tout pour un jeu qui au final ne s'affranchit pas de la formule usée depuis 1987. Cette tentative n'a bien sûr pas été initiée dans le seul but de montrer le potentiel des équipes de Capcom. La société souhaitait conquérir un nouveau public avant tout, chose qu'elle réussit parfaitement avec la parution de ce premier spin-off. *Mega Man X* se vend à plus de 1,16 million d'exemplaires, ce qui en fait un des titres les plus réussis de la licence. Sans surprise, le jeu est suivi par une ribambelle de suites qui n'apportent malheureusement pas le même vent de fraîcheur. *Mega Man X2* et *X3* se vendent respectivement à 560 000 et 350 000 copies sur Super Nintendo. Il faut attendre *Mega Man X4* en 1997 et l'arrivée sur PlayStation avec de meilleurs graphismes pour renouer avec le million de jeux vendus. Comme pour la série originale, l'intérêt pour les aventures de X s'étiole peu à peu. Rien n'y fait, même pas l'arrivée de la 3D que Capcom a volontairement reportée pour sa série. Une décision finalement justifiée par la sortie en 2003 de *Mega Man X7* sur PlayStation 2. L'alternance entre un gameplay 2D et 3D sur ce titre n'est pas convaincant. Même si le mélange ne plaît pas, il est renouvelé avec plus de succès en 2004 sur *Mega Man X8*. X Prend sa retraite juste après ce titre. Mais ce n'est pas comme si la fin de cette série signifiait la mort de la saga *Mega Man*. Jusqu'à la résurrection de la

> "*Mega Man X* prend une tournure plus adulte. Plus que le gameplay, c'est la direction artistique qui prend le dessus."

❹ Cette introspection dure un certain temps et va mener Mega Man dans un jeu de combat sur arcade… *(The Power Battle)*

❺ … Avant de poursuivre sa route avec *Battle & Chase*, un jeu de course qui ne trouve pas son public (sans blague) !





Les séries majeures de Mega Man

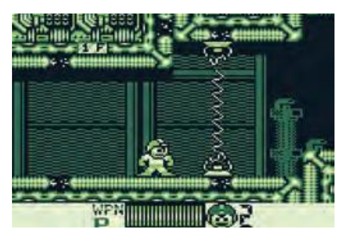
Mega Man

(1987 – 2010 ; NES/SNES/PS/PS3/360/Wii) : La série à l'origine de tout. Hormis les épisodes 7 et 8, tous les jeux ont adopté un style graphique 8-bits. *Mega Man 2* détient à l'heure actuelle le record de ventes de la licence, toutes séries confondues.



Mega Man

(1991 – 1994 ; Gameboy) : Le portage de *Mega Man* sur console portable s'est fait très facilement. Les jeux se contentent de mixer les différents opus de la série pour en faire un nouveau titre. Dû aux limitations de la console, c'est la seule série dépourvue de couleurs.



Mega Man X

(1993 – 2004 ; SNES/PS/Saturn/PS2) : Première série de spins-off à apporter une nouveauté à *Mega Man*. L'arrivée de X est motivée par un besoin de renouveau graphique et l'envie de conquérir un public plus adulte.



Mega Man Legends

(1997 – 2000 ; PlayStation) : *Legends* est la première série à mettre la 3D au cœur de son gameplay. C'est aussi la seule à appartenir au genre de l'action/aventure. Deux épisodes ont vu le jour, avec en 1999 un autre spin-off : *The Misadventures of Tron Bonne*.



série originale, Capcom a trouvé de quoi s'occuper, ce qui a donné lieu à une grande quantité de titres pour le moins originaux…

LES EXPÉRIENCES DU DR WILLY

Capcom a joué au savant fou avec sa licence. Le studio a commencé en douceur en sortant une série parallèle sur Gameboy entre 1991 et 1994. Rien d'alarmant à ce moment puisque les jeux sont dans la lignée directe des jeux de NES, dont ils piquent au passage certains niveaux et boss. *Mega Man Soccer* (1994) peut en revanche être qualifié de mauvaise surprise. Il est vrai qu'en 1994, une Coupe du monde de football est en préparation, cela n'explique pas pourquoi un jeu d'action/plate-forme se voit soudain transformé en un jeu de foot basique, et mauvais de surcroît. Heureusement pour le public européen, l'affront n'est pas porté jusqu'à notre continent. C'est loin d'être la seule casserole que se traîne Mega Man. Rien que l'année d'après apparaît *Mega Man : The Power Battle*, un jeu de combat sortie sur borne d'arcade. Vous avez bien lu : après le sport, le petit robot bleu distribue les coups de tatane. L'histoire ne dit pas si Capcom veut surfer sur le succès de son autre licence *Street Fighter* ou non, le fait est que le jeu se trouve une suite à savoir *Mega Man 2 : The Power Fighters* en 1996. Malgré la réception plus que mitigée de ces trois jeux, le développeur/éditeur pense toujours faire de Mega Man un personnage au style polyvalent. En 1997, c'est aux jeux de course que s'attaque Capcom avec *Mega Man Battle & Chase*. À n'en pas douter, il y a de l'inspiration du côté de *Mario Kart* et de ses clones. De ce fait, il est difficile pour la licence de s'imposer dans un marché déjà grouillant. Le jeu sort sur PlayStation au Japon et en Europe en 1998, mais sa sortie américaine est purement et simplement annulée. *Mega Man Legends* (1997) est une tentative d'insertion de la licence sur le marché des jeux d'action/aventure. Ce spin-off, sa suite et *Mega Man X : Command Mission* (2004) sont les seuls jeux à avoir un gameplay entièrement 3D, ce qui vaut à ces titres une certaine reconnaissance médiatique, sans la réussite qui l'accompagne. Les dernières bizarreries en date sont les séries *Mega Man Battle Network* (2001-2005) et Mega *Man Star Force* (2006-2008). C'est au RPG tactique que le gameplay est cette







❶ Sous couvert d'une histoire de virus informatique, Capcom sort un jeu *Mega Man* avec les codes du RPG tactique *(Mega Man Battle Network)*.

❷ Malgré ses graphismes mignons, *Mega Man Powered Up* est l'un des jeux les moins bien vendus de la licence.

❸ *Mega Man 9* et *10* font le choix d'un retour aux vieux graphismes. Un choix payant selon Capcom.

Mega Man Xtreme

(2000 – 2001 ; Game Boy Color) : Au même titre que les *Mega Man* sur Gameboy, *Xtreme* est un savant mélange des jeux *Mega Man X*. La console étant en fin de vie en 2001, Capcom a vite abandonné ces jeux pour se tourner vers la Game Boy Advance.



fois-ci emprunté, avec un peu plus de succès qu'auparavant. Pour tous les autres spins-off, à savoir *Mega Man Zero, ZX, Powered Up* et *Xtreme*, Capcom reste dans sa zone de confort avec l'éternel gameplay 2D.

RETOUR EN GRÂCE

La jouabilité a beau être antique, c'est encore ce qui colle le mieux au style de *Mega Man*. Ses créateurs ont cette révélation en lançant *Mega Man 9* (2008), premier jeu de la série originale depuis douze ans. Le raisonnement des développeurs va plus loin : cet opus reprend le style graphique 8-bits des premiers volets et opère également un retour en arrière dans le gameplay, le rendant ainsi identique en tout point à *Mega Man 2*. Ce neuvième opus résolument rétro est paradoxalement le premier à atterrir sur les consoles de septième génération. *Mega Man 10* suit sensiblement la même voie en 2010. Le twist majeur que représente ces deux jeux va participer au regain de popularité de la licence qui se voit soudain acclamée par les nostalgiques.

❶ Dans les *Mega Man X*, il est possible de débloquer le hadoken, une attaque qui tue les ennemis en un coup.

❷ *Mega Man 11* reprend une allure moderne, mais en 2D. Reste à savoir si les joueurs ne préféreront pas quelque chose de vintage.

❸ *Mega Man X7* et *X8* alternent des phases de gameplay 2D et 3D. Dans le cas du *7*, l'idée est bonne, pas l'exécution.

> **"Capcom a joué au savant fou avec sa licence. Le studio a commencé en douceur en sortant une série parallèle sur Gameboy…"**

Sans pour autant publier de chiffres, Capcom annonce dans le même temps que les ventes sont « assez bonnes », ce qui aurait pu sous-entendre la production d'un *Mega Man 11* rapidement, mais il n'en est rien, du moins, pas tout de suite. Le jeu est effectivement prévu, mais bien plus tard. Il n'est annoncé qu'au début du mois de décembre 2017 pour célébrer son trentième anniversaire, pour une sortie encore floue fixée en fin d'année 2018. Un robot bien vivant !

Mega Man Battle Network

(2001 – 2005 ; GBA) : Si les fans de *Mega Man* avaient su en 1987 que le jeu deviendrait un RPG tactique 14 ans plus tard, il est possible qu'ils n'y auraient pas cru. Même si la mouture a plutôt convaincu, *Battle Network* n'arrive pas à la cheville des jeux de plate-forme.



Mega Man Zero

(2002 – 2005 ; GBA) : Dérivé de *Mega Man X, Mega Man Zero* n'accomplit pas de prouesse, sinon de permettre de jouer Zero, le partenaire de X. À l'inverse des autres jeux, *Zero* ne permet pas de sélectionner un niveau depuis un menu. La base du héros fait office de hub.



Mega Man ZX

(2006 – 2007 ; Nintendo DS) : Nouveaux personnages, nouvelle histoire, mais pas de nouveau gameplay malgré le changement de console. À part être les premiers jeux sur DS, les *Mega Man ZX* n'apportent pas grand-chose aux joueurs.

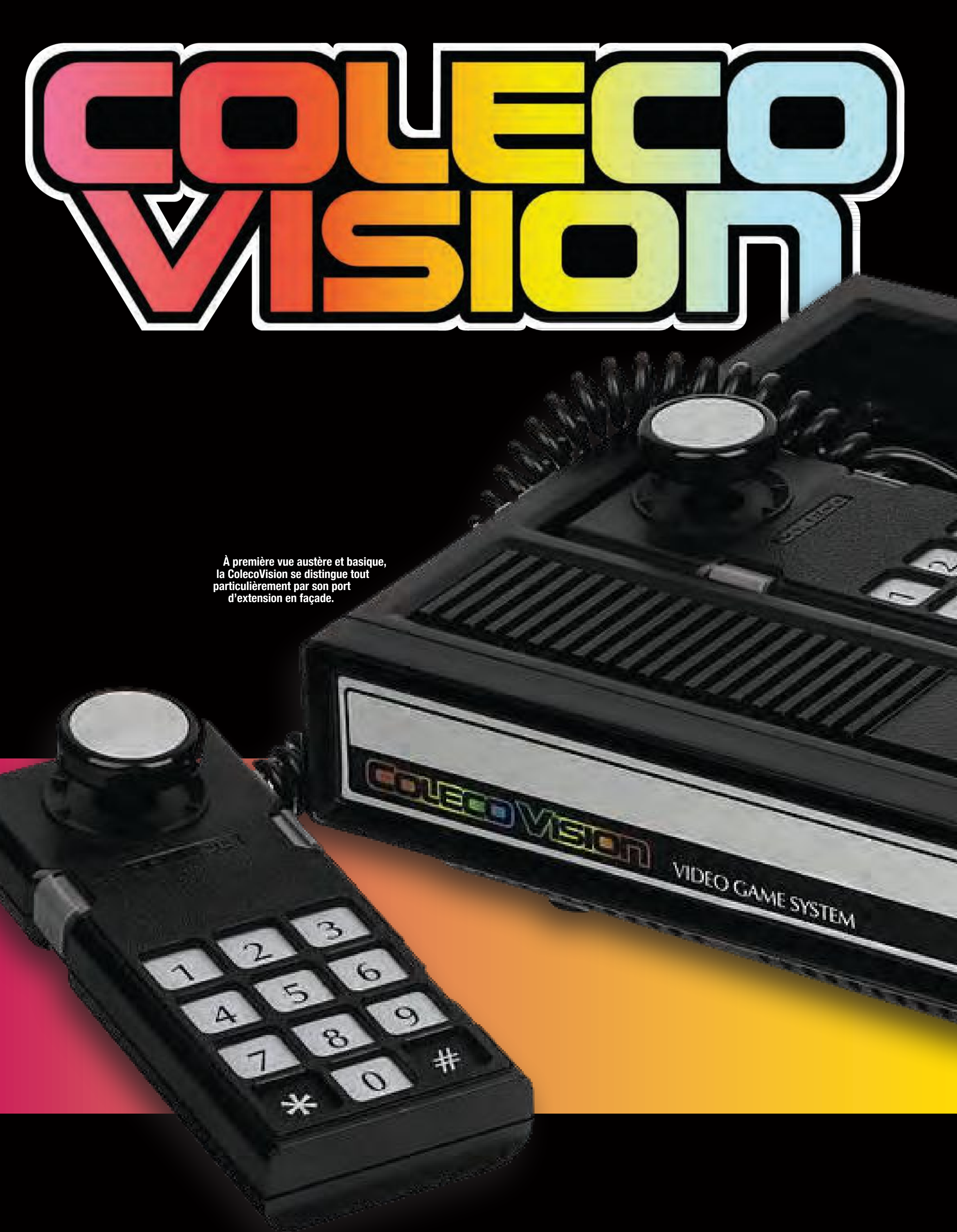


Mega Man Star Force

(2006 – 2008 ; Nintendo DS) : Digne successeur de *Battle Network, Mega Man Star Force* est malgré tout moins bien reçu par les joueurs car il est considéré beaucoup trop proche au niveau du gameplay, par rapport à son aîné.



COLECO VISION



À première vue austère et basique, la ColecoVision se distingue tout particulièrement par son port d'extension en façade.



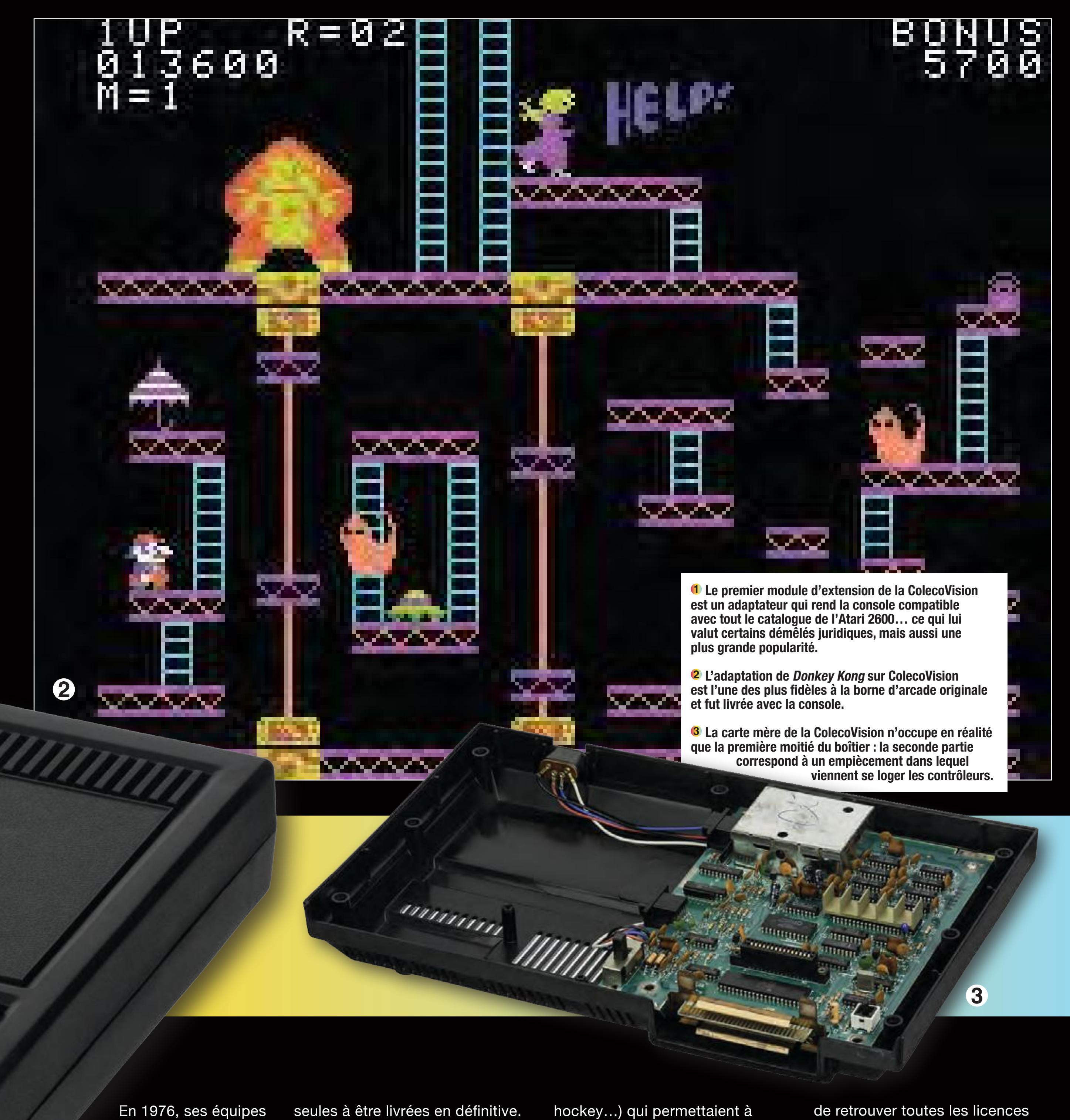
Méconnue et rarement citée parmi les consoles les plus prisées du panthéon vidéoludique, la ColecoVision n'en est pas moins une machine emblématique du début des années 80, avec une histoire fugace mais formidablement ancrée auprès de tous les grands acteurs de l'industrie, à commencer par Nintendo et Atari. *Jean-Marc Delprato*

Une large boîte noire avec un empiècement dans lequel viennent s'enficher deux télécommandes arborant de grosses touches numérotées, un port cartouche sur la droite et une interface d'extension qui va connaître de multiples périphériques lui ouvrant les portes de l'un des plus grands catalogues de jeux de l'époque : la ColecoVision est un ovni qui reflète les multiples tâtonnements de l'industrie avant l'ère de domination japonaise. Comme bien d'autres géants des jeux vidéo, à commencer par Nintendo qui puise ses racines dans le 19e siècle japonais avec la conception de cartes à jouer, ou Taito qui se spécialise dans les années 50 dans la distribution de vodka et de cacahuètes dans l'archipel nippon avant de créer *Space Invaders*, l'histoire de Coleco débute bien loin de nos écrans pixelisés. En 1932, Maurice Greenberg, un immigré d'origine russe, crée la société Connecticut Leather Company qui se spécialise, comme son nom l'indique, dans la distribution de cuir et d'accessoires pour cordonniers. En 1938, la firme s'immisce dans le marché des semelles en caoutchouc et connait une rapide expansion suite à la demande croissante pour ce type de matériaux, au cours de la Seconde Guerre mondiale. Dans les années 50, c'est le fils aîné de Maurice, Leonard, qui est aux commandes de l'entreprise et il entend bien se focaliser sur un nouveau marché, celui des jouets. Il s'inscrit toutefois toujours dans le savoir-faire de la firme et propose dans un premier temps une série de kits en cuir à destination des enfants pour se confectionner des mocassins dans l'esprit du Far West, aux couleurs des Indiens ou de Davy Crockett. Le succès est immédiat et la série de jouets gagne même plusieurs prix. Dans la foulée, Leonard pressent la popularité de la matière plastique et investit dans de nombreuses usines spécialisées dans la confection de tels jouets et de petites piscines à monter soi-même. En 1961, toute la division spécialisée dans le cuir est revendue et l'entreprise est définitivement rebaptisée Coleco.

DU CUIR AUX JEUX VIDÉO

Devenu numéro un mondial des piscines hors-sol, Coleco s'est ensuite découvert un appétit qui aurait pu sérieusement mettre fin à son histoire. L'entreprise s'est en effet attaquée avec beaucoup moins de succès au marché des véhicules tout-terrain et des accessoires pour les motoneiges, au point de mettre à mal ses finances. Dans les années 70, le frère cadet Arnold Greenberg reprend les rênes de la société et se penche attentivement sur le marché naissant des jeux vidéo.

1



1 Le premier module d'extension de la ColecoVision est un adaptateur qui rend la console compatible avec tout le catalogue de l'Atari 2600… ce qui lui valut certains démêlés juridiques, mais aussi une plus grande popularité.

2 L'adaptation de *Donkey Kong* sur ColecoVision est l'une des plus fidèles à la borne d'arcade originale et fut livrée avec la console.

3 La carte mère de la ColecoVision n'occupe en réalité que la première moitié du boîtier : la seconde partie correspond à un empiècement dans lequel viennent se loger les contrôleurs.

En 1976, ses équipes mettent au point la Telstar, une mini-console équipée d'un clone de Pong, qui jouit alors d'une immense popularité. En réalité, Coleco a fait preuve d'un sens aigu du timing : une douzaine de concurrents étaient dans les rangs pour produire de telles machines, et le fondeur de processeurs General Instrument commercialisait justement la puce AY-3-8500, un circuit intégré embarquant une série de jeux. Ce dernier fut très rapidement dépassé par le volume de commandes mais Coleco figurant parmi les premiers clients, la société a également été l'une des seules à être livrées en définitive. Durant deux ans, quatorze versions de la Telstar ont inondé le marché et se sont écoulées à plus d'un million d'exemplaires, jusqu'à ce que le jeu *Pong* perde en popularité. Fort de cette première expérience, Coleco s'est ensuite diversifié dans le marché des consoles électroniques portables, avec une dizaine de modèles aux couleurs des sports les plus populaires (football américain, baseball, basketball, hockey…) qui permettaient à deux joueurs de s'affronter autour du même écran. Mais en octobre 1977, Atari introduit la première console de deuxième génération avec l'Atari 2600 : c'est l'un des premiers modèles à brancher au téléviseur embarquant un port de cartouches interchangeables. Une vraie révolution à l'époque, alors que les consoles étaient toutes circonscrites à un jeu unique (ou une série limitée de titres), avec la perspective de retrouver toutes les licences majeures des bornes d'arcade et de se composer ainsi une ludothèque n'ayant rien à envier aux salles enfumées ! Les salles d'arcade constituaient en effet le véritable mètre étalon du jeu vidéo et c'est là que figuraient les titres les plus créatifs, les plus flamboyants et les plus innovants… les consoles de salon ne devant se contenter que d'adaptations plus ou moins fidèles. En dépit de

“La ColecoVision est un monstre de puissance pour l'époque. Elle est capable d'afficher une définition de 256x192 pixels.”

1 Le deuxième module d'extension de la ColecoVision est un volant très réaliste, avec une pédale d'accélération. La manette vient se loger dans la partie de droite, pour faire office de levier de vitesse.

2 Jouer comme sur la vraie borne d'arcade, indique la brochure publicitaire : le rapprochement avec les bornes d'arcade fut l'un des vrais arguments mis en avant par la ColecoVision.

3 Plutôt volumineuses, les manettes n'étaient en définitive pas réservées aux petites mains des enfants et il fallait un certain temps d'adaptation pour les maîtriser.

ses performances limitées, l'Atari 2600 profitait d'un immense catalogue et le format des cartouches – plus de 1 500 tout au long de sa durée de vie – permettait à tout le monde de caresser le rêve de voir entrer des ersatz de bornes d'arcade dans son salon. En 1979, Mattel commercialisait l'Intellivision : il ne s'agissait pas de la première tentative de concurrencer l'hégémonie d'Atari, mais c'était l'une des plus crédibles avec le développement en interne de jeux originaux. Plus de 175 000 consoles se sont écoulées aux États-Unis la première année.

SINGER LA CONCURRENCE

Face à l'ampleur du gâteau à se partager et compte tenu de la franche nouveauté que constituaient ces consoles aux cartouches interchangeables, Coleco ne pouvait plus miser sur sa gamme Telstar ou ses appareils équipés d'un jeu unique. Arnold Greenberg demande alors à ses équipes de plancher sur une console de troisième génération qui, outre le désormais inévitable port cartouche, pourrait bénéficier de mises à jour matérielles et d'extensions. Le fruit de leurs recherches ? La ColecoVision, un boîtier plutôt austère, gainé d'une robe noire en plastique, avec deux contrôleurs n'ayant rien à envier aux prototypes des premiers téléphones cellulaires qui viennent s'encastrer dans une niche aménagée dans la moitié supérieure du boîtier. En façade, un cache protège le fameux port d'extension qui constitue l'un des principaux attraits de la machine. Et les cartouches s'accompagnent de « caches » en plastique à placer sur les manettes, afin de révéler les rôles spécifiques des boutons pour chaque titre. Sous le châssis, la ColecoVision est un monstre de puissance pour l'époque. Elle est équipée d'un processeur Zilog Z80A cadencé à 3,58 MHz, avec 8 Ko de RAM et 16 Ko de RAM vidéo. Elle est capable d'afficher une définition de 256x192 pixels en 16 couleurs, avec 32 sprites simultanément à l'écran. À titre de comparaison, l'Intellivision n'est équipée que de 371 octets de RAM et affiche une image de 160x196 pixels, avec 8 sprites à la fois. Le modèle d'origine de l'Atari 2600 était encore moins bien loti, avec 128 octets de RAM et 5 sprites affichables à la fois, pour une définition de 160x192 pixels. « The arcade quality video game system », vante la boîte de la machine au moment de sa sortie, en août 1982. Et c'est un vrai argument : alors que les consoles concurrentes se contentent d'adaptations peu fidèles de tous les grands titres d'arcade de l'époque, à l'instar du désastreux *Pac-Man* de l'Atari 2600 et ses nombreux bugs d'affichage, la ColecoVision est susceptible de leur rendre pleinement justice. Mais encore faut-il que le catalogue de la console s'étoffe et qu'il comprenne une série d'exclusivités dignes de ce nom.



Revivez la grande époque !

Les rééditions des vieilles gloires d'antan ont le vent en poupe et la ColecoVision ne déroge pas à la règle. Auteur des remakes de l'Intellivision ou de l'Atari 2600, AtGames en propose une version mini avec 60 jeux préinstallés. 59,99 €



Le Super Roller et les Super Controllers sont les derniers accessoires de la ColecoVision et complètent son arsenal hors-norme.

En juillet 1981, un grand nom sort en effet dans les salles d'arcade américaines et vient entériner définitivement l'arrivée d'une certaine firme japonaise outre-Atlantique : *Donkey Kong*. La genèse de ce jeu est remarquable à plus d'un titre, non seulement parce qu'elle érige Shigeru Miyamoto, qui signe là l'une de ses premières créations personnelles, comme l'un des plus grands game designers de sa génération, introduisant au passage le personnage de Mario, mais aussi parce qu'elle permet à la filiale nord-américaine de Nintendo de s'implanter définitivement après l'échec cuisant de sa borne d'arcade *Radar Scope*. Développé en toute hâte et installé à la place de ces bornes dont le monnayeur restait désespérément vide, *Donkey Kong* est un franc succès et 60 000 bornes sont très rapidement déployées aux États-Unis seulement. Dès lors, la négociation des droits d'adaptation devient un enjeu majeur pour tous les autres acteurs du secteur. Atari et Mattel, sûrs de leur assise dans le marché, ne négocièrent qu'avec la filiale américaine de Nintendo et pensèrent que le jeu leur reviendrait naturellement, tandis qu'Arnold Greenberg se rendit lui-même au Japon pour rencontrer les dirigeants à Kyoto. Ces égards furent décisifs et Hiroshi Yamauchi, le PDG emblématique de Nintendo, contacta la branche américaine en leur disant de traiter exclusivement avec Coleco, car « ce sont les plus avides ». Un contrat fut préparé en toute hâte par Howard Lincoln, un jeune avocat qui deviendra le président de Nintendo of America en 1994, en favorisant au maximum les intérêts de la firme japonaise et en faisant porter toutes les responsabilités juridiques à Coleco. Un émissaire de Coleco fut dépêché à Kyoto pour sceller l'affaire le 1er février 1982 et, alors qu'il annonçait à Hiroshi Yamauchi son intention d'emporter le contrat aux États-Unis pour le faire relire, celui-ci lui rétorqua : « soit vous signez ici et maintenant, soit nous proposons l'affaire à quelqu'un d'autre ». Embarrassé par l'enjeu, l'homme s'empressa d'apposer son paraphe en bas du document. L'accord prévoyait notamment que Coleco devrait reverser 1,40 dollar à Nintendo par cartouche vendue. Lorsque la ColecoVision vit le jour, en août 1982, elle fut ainsi la première console à embarquer une adaptation très fidèle de *Donkey Kong*, livrée avec la machine. Les joueurs pouvaient ainsi juger sur pièce du potentiel de la console, face à l'un des titres les plus populaires et les plus exigeants du moment. Désormais seul éditeur licencié pour des versions cartouche du titre, Coleco a également planché sur des adaptations pour Atari 2600 et Intellivision, en se gardant bien de rendre une copie parfaite : ces deux éditions souffraient ainsi lourdement de la comparaison. Coleco a écoulé plus de 6 millions de cartouches de *Donkey Kong* sur les trois supports, ce qui lui apporta plus de 153 millions de dollars de recettes… et 5 millions de dollars de royalties à Nintendo. L'histoire de Coleco, de Nintendo et de *Donkey Kong* ne tiendra toutefois pas éternellement du conte de fée. Toujours en 1982, Sidney Sheinberg, le PDG des studios Universal, assigna Nintendo et Coleco en justice pour le rapprochement entre *Donkey Kong* et le film *King Kong*. Ce fut l'un des plus retentissants

“La ColecoVision fut ainsi la première console à embarquer une adaptation très fidèle de *Donkey Kong*, livrée avec la machine.”



> **“La ColecoVision marqua durablement l’industrie par son audace, son architecture modulaire et la qualité de ses conversions.”**

procès de l’industrie de l’époque, et par un tour de force juridique, Nintendo le remporta devant toutes les instances et récupéra même des dommages et intérêts. Mais Coleco était contractuellement en première ligne et Arnold Greenberg, désireux de ne pas s’exposer davantage et à la recherche de nouveaux capitaux, signa en secret un accord avec Universal. Il fut convenu que Coleco verse 3% du chiffre d’affaires net de toutes les cartouches de *Donkey Kong* ; Yamauchi jugeait que Greenberg venait de se rendre coupable d’une haute trahison, ce qu’il lui fit payer par la suite comme nous allons le voir.

UNE FLOPÉE D’EXTENSIONS MATÉRIELLES

Outre *Donkey Kong*, le catalogue de la ColecoVision comprenait à son lancement d’autres adaptations très réussies de grands classiques de l’arcade, comme *Space Panic, Mouse Trap, Lady Bug* ou *Zaxxon* de SEGA. Vendue 199 $, soit 100 $ de plus que l’Atari 2600 déjà bien implantée mais 35 $ de moins que l’Intellivision, la console connut immédiatement un certain succès et un million de machines et huit millions de cartouches ont trouvé preneur aux États-Unis à Noël 1982. Cotée à Wall Street, l’action de Coleco explose pour atteindre 36 $ contre 6 $ quelques mois auparavant. Mais dans le cahier des charges imaginé par Arnold Greenberg à l’origine, il y avait la promesse de rendre la console évolutive au fil du temps. L’équipe tint parole et quelques mois après son lancement, la ColecoVision accueillait sa première extension tirant parti du port en façade. Il s’agissait tout simplement d’un adaptateur avec un port cartouche pour les jeux de l’Atari 2600. Vendu 60 $, il s’en écoula 150 000 exemplaires dès le lancement. Atari n’ayant évidemment pas donné le moindre accord pour une telle compatibilité, qui écornait sérieusement l’intérêt de sa propre machine qui cédait ainsi l’ensemble de son catalogue à la concurrence, la société attaqua Coleco en justice en réclamant 350 millions de dommages et intérêts. À l’image du procès face à Universal, Coleco proposa un règlement à l’amiable et reversa des royalties à Atari. Un second module destiné à assurer la compatibilité avec l’Intellivision devait voir le jour mais, très vraisemblablement en regard des risques juridiques encourus, le projet resta dans les cartons. La deuxième extension fut en réalité le Driving Controller, un volant très réaliste pour les jeux de course, avec une pédale d’accélération. La manette se loge dans un emplacement à droite

1 Il fallait enficher une série de caches en plastique aux couleurs de chaque jeu pour révéler le rôle des boutons de la manette.

2 Une unité centrale, un clavier, une imprimante massive faisant office de bloc d’alimentation, un lecteur de disquette et les deux manettes de la ColecoVision : l’Adam est le « micro » ordinateur imaginé par Coleco, qui ne rencontra toutefois pas le succès.



du clavier et fait office de levier de vitesse. Vendu 55 $, cet accessoire parachève le rapprochement avec les sensations des bornes d'arcade. Viennent ensuite le Roller Controller, une sorte de trackball s'accompagnant d'un clone du jeu *Centipede*, *Slither*, puis le Super Action Controller Set, une paire de joysticks épousant la forme de gants de boxe pour les jeux d'action. L'extension Super Game Module fut envisagée en août 1983 et devait porter la mémoire vive de la console à 38 Ko en ajoutant un lecteur de cassettes de 128 Ko, mais elle fut finalement abandonnée. Car il faut dire que le krach du jeu vidéo de 1983 allait porter un coup fatal à toute l'industrie. Au début de l'année 1983, le marché des jeux vidéo connaissait un succès colossal aux États-Unis et représentait plus de trois milliards de dollars de recettes. Tous les éditeurs, à commencer par Atari, étaient saisis d'une fièvre compulsive, enchaînant les clones à la qualité médiocre ou pressant davantage de cartouches qu'il n'y avait au final de joueurs. Les stocks s'amassaient à un point insensé dans des hangars, sans trouver preneur. Les revendeurs ne pouvaient plus suivre la cadence et devaient faire face au courroux de clients échaudés par la piètre qualité des cartouches qu'ils venaient d'acheter. En quelques mois à peine, toute l'industrie en fut ébranlée au point que le marché ne dégagea plus que 100 millions de dollars de chiffres d'affaires. Il fallait passer au pilon des millions de cartouches, dont la fameuse série des cartouches d'*E.T.* et de *Pac-Man* qui furent enterrées dans le désert du Nouveau Mexique avant de n'être retrouvées qu'en 2014. Outre la piètre qualité des nouveaux jeux, c'est aussi l'attrait des ordinateurs personnels, désormais plus abordables et surtout infiniment plus polyvalents que les consoles de jeu, qui portait un coup final à l'industrie. En 1983, alors que la ColecoVision s'est écoulée à plus de 1,5 million d'exemplaires depuis son lancement, supplantant au passage l'Atari 2600 et l'Intellivision, Arnold Greenberg réfléchit déjà à son successeur et lorgne précisément du côté de la micro-informatique. Après un investissement pharaonique de 34 millions de dollars en recherche et développement, ses équipes mettent au point l'Adam, un micro-ordinateur autonome qui se décline également en une édition sous forme de module d'extension pour la ColecoVision. L'équipement est massif, avec un clavier complet, un lecteur de cassettes et une gigantesque imprimante à marguerite qui fait office de bloc d'alimentation et dont on ne peut donc pas se dispenser. Un lecteur de disquettes et un modem viendront compléter les accessoires dès le lancement, à Noël 1983. Mais si la machine bénéficie d'une certaine curiosité à son lancement, de graves problèmes s'ébruitent rapidement, comme le grand nombre de bugs logiciels ou la présence d'un champ magnétique important, susceptible d'effacer toutes les cassettes à proximité. Au-delà des premières précommandes, l'Adam ne s'écoulera ainsi qu'à moins de 100 000 exemplaires et occasionnera 258 millions de dollars de pertes à Coleco. Suprême humiliation, alors que l'équipe japonaise de Nintendo sillonne les allées du CES de Chicago en 1983, le salon dédié aux jeux vidéo, elle découvre une version de l'Adam avec *Donkey Kong* tournant dessus. Or l'accord de licence entre Coleco et Nintendo ne concernait que les cartouches et non les micro-ordinateurs : c'est Atari qui avait in fine négocié le portage vers ce type de plates-formes, avec la perspective d'être également le distributeur exclusif de la future Famicom/NES sur le territoire américain. Hiroshi Yamauchi convoqua aussitôt Arnold Greenberg dans l'hôtel où séjournait l'équipe de Nintendo et entra dans une colère mémorable, qui laissa tous les convives pantois. Coleco tenta de minimiser les pertes en baissant le prix de l'Adam à 300 $ mais c'était peine perdue : la machine sombra définitivement dans l'oubli et Coleco arrêta sa division électronique en 1984, avant de faire définitivement faillite en 1988, au terme de près de soixante ans d'activité. Mais la ColecoVision, malgré son histoire fugace, marqua durablement l'industrie par son audace, son architecture modulaire et la qualité de ses conversions pour l'époque. Un vrai témoin de son temps et des multiples tâtonnements de son époque !

Pour la 1ère fois, du vrai dessin animé.

PLAYER 1
ENERGY

Enfin des Schtroumpfs* qui ressemblent à des Schtroumpfs*, pas à des petits carrés superposés.
Avec CBS ELECTRONICS, pour la 1ère fois dans le jeu vidéo, ce qui est rond reste rond. Les décors changent. Se transforment. Des sons qui étonnent !
Pour la 1ère fois dans le jeu vidéo, vous êtes vraiment au spectacle. Et ce n'est pas tout : les 16 jeux existants ont 4 niveaux de difficulté et certains sont de vraies premières : les 3 dimensions avec Zaxxon*, 32 objets en mouvement en même temps avec Cosmic Avenger™, un volant et un accélérateur avec Turbo™
CBS ELECTRONICS propose aussi en cassette les plus grands succès des « jeux de café ». Et le célèbre jeu Donkey Kong* est fourni avec l'ordinateur de jeu.
L'ordinateur de jeu CBS ELECTRONICS ne se contente pas de posséder une mémoire haute capacité, il est évolutif, 2 modules sont déjà disponibles : l'adaptateur multi-cassettes (permettant de jouer avec les cassettes Activision*, Atari* 2600 V.C.S.*, Imagic*...) et le module de pilotage. A venir : le micro-ordinateur...
CBS ELECTRONICS, c'est le plus grand plaisir de jeu ! C'est la simplicité d'utilisation des boitiers : clavier digital à 12 fonctions, levier de direction, pulseurs latéraux.
Pour la 1ère fois, venez vous plonger au coeur du jeu.
Plus de 1000 unités de démonstration vous attendent dans les points de vente.
Tout est pensé pour que vous vous laissiez prendre au jeu.

CBS COLECO VISION

CBS ELECTRONICS
L'ORDINATEUR AU COEUR DU JEU.



1 Y compris en France, Coleco met en avant les performances techniques de sa machine pour vanter les mérites de ses adaptations.

2 Arnold Greenberg, le PDG de Coleco des années 70 jusqu'à la revente définitive à Hasbro en 1988.



MYST
LA MAGIE OPÈRE TOUJOURS

Arrivant de nulle part, *Myst* devient dès sa sortie un incontournable du jeu vidéo qui popularise le support CD-Rom et se vend à plus de 6 millions d'exemplaires (un record qui sera battu sept années plus tard par *Les Sims* avec ses 16 millions de ventes). Pour ses 25 ans, revenons sur la création d'un phénomène. *Damien Duvot*

C'est en 1988 que Robyn et Rand Miller, deux frères texans, font leurs premières armes dans le domaine vidéoludique grâce à *The Manhole* sur Macintosh, d'abord vendu par correspondance par les deux frangins qui fondent alors leur compagnie Cyan Interactive avant que le jeu soit publié l'année suivante par Activision. Construit comme un livre interactif, le gameplay de *The Manhole* préfigure déjà *Myst*, cinq ans avant sa sortie. Car comme pour *Myst*, il s'agit d'un jeu en vue à la première personne où l'on clique sur des images fixes afin d'explorer un monde imaginaire, la seule différence étant que *The Manhole* est conçu pour un public enfantin. Les frères Miller tenteront d'ailleurs de faire, par la suite, un jeu pour un public plus mature nommé *The Gray Summons*, mais Activision ne sera pas intéressé. Et c'est après les échecs de *Cosmic Osmo and the Worlds Beyond The Mackerel* en 1990 et *Spelunx and The Caves of Mr. Sedo* qu'ils lâcheront l'éditeur. Le salut vient du Japon, lorsque Sunsoft les contacte afin de faire un jeu « à la frères Miller » mais à destination du grand public. Les Miller ont ainsi carte blanche avec, pour seule contrainte, de faire un soft destiné aux futures consoles à CD comme le CDI et le Mega-CD. Comme Sunsoft n'était que très peu intéressé par le marché des ordinateurs, les frères Miller peuvent avoir l'intégralité des droits sur ce support. Et c'est justement de cette contrainte de faire un jeu grand public pour consoles que découle le concept de *Myst*.

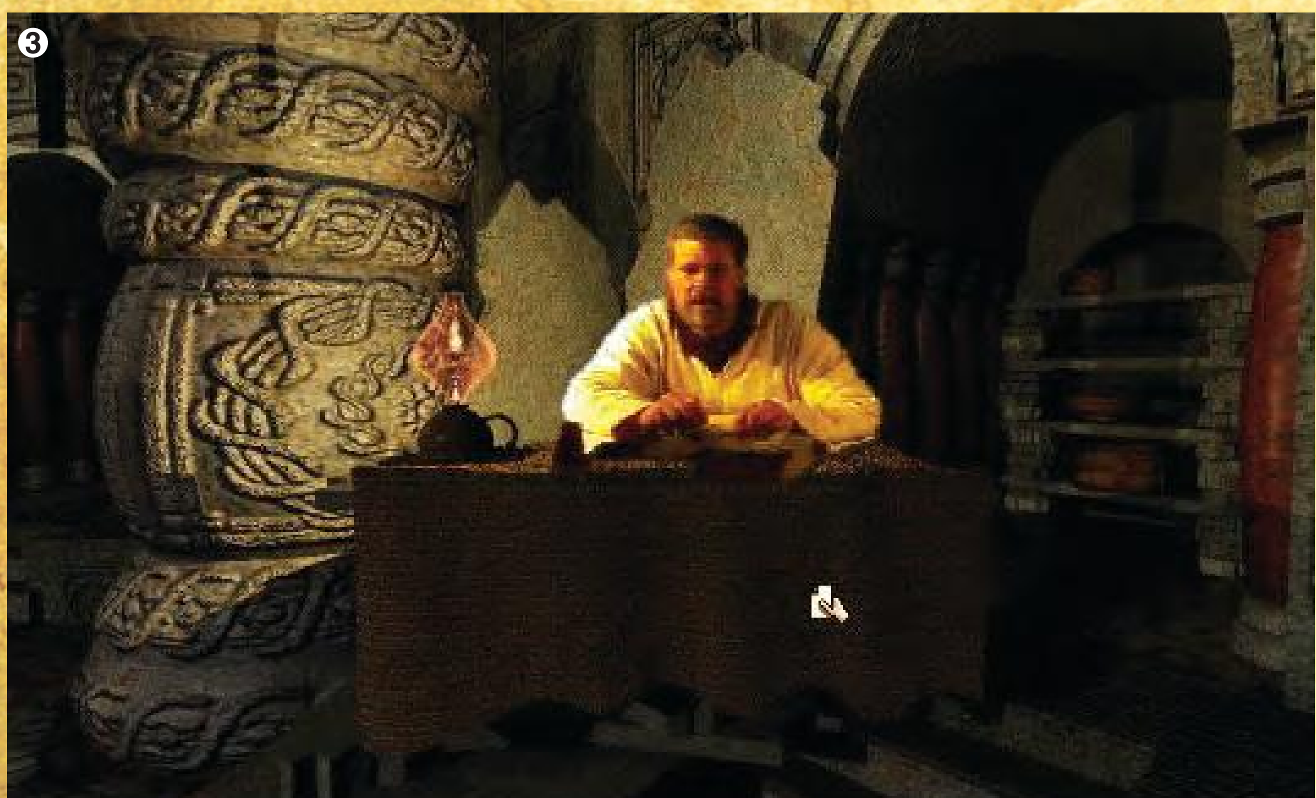
LA POSSIBILITÉ D'UNE ÎLE

Ayant déjà développé des versions CD-Rom de leurs anciens jeux, les frères Miller savent que le support est capricieux et il va donc leur falloir répartir intelligemment toutes les données sur le CD afin de ne pas avoir à subir de longs temps de chargement incessants. Du coup, ils découpent le jeu en plusieurs mondes afin de ne pas à avoir à charger tout le jeu en une seule fois, mondes qui deviendront des îles par la suite car l'eau fait une excellente frontière naturelle. De fait, ils ont l'idée de créer une île centrale permettant de voyager dans les autres parties du jeu, en s'inspirant des parcs Disneyland avec le hub central permettant d'accéder à tous les lands du parc (principe dont s'inspirera également Miyamoto pour son

"C'est de cette contrainte de faire un jeu grand public pour consoles que découle le concept de *Myst*."



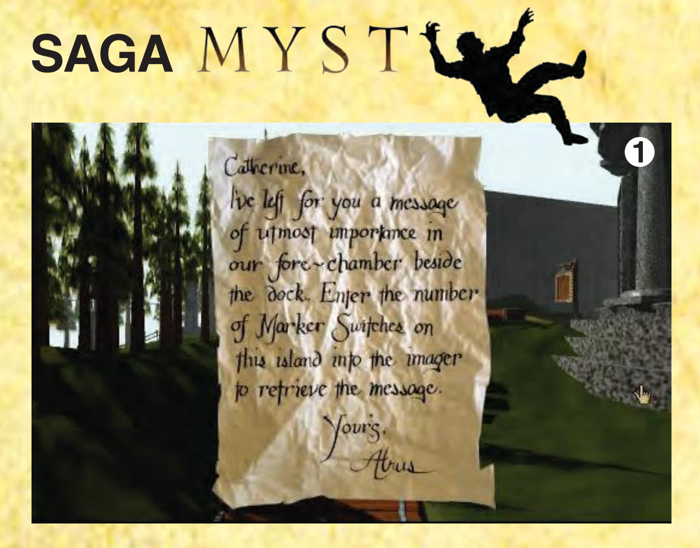




❶ Le premier plan de tout le jeu.

❷ En tout, *Myst* possède 2500 images, chacune ayant nécessité entre 2 et 14 heures de travail.

❸ Atrus, le père des deux gamins emprisonnés, lui-même emprisonné.


Catherine,
I've left for you a message of utmost importance in our fore-chamber beside the dock. Enter the number of Marker Switches on this island into the imager to refrieve the message.
Yours,
Atrus

Mario 64). Et comme pour le Château de la Belle au Bois Dormant, ils décident d'incorporer quelques lieux visibles de loin afin de mieux se repérer. D'où l'immense horloge au bout de l'île de *Myst,* ainsi que la fusée géante et la bibliothèque, servant de points de repère pour les joueurs. Mais il reste encore à trouver un moyen de voyager entre les différents mondes. Et si au départ Robyn pense à faire passer le joueur à travers des peintures, ils préféreront utiliser plutôt des livres. Car en effet, Rand et Robyn veulent que le joueur fasse un choix à la fin du jeu : ils incorporent donc deux frères, l'un bon et l'autre mauvais (interprétés par Rand et Robyn dans le jeu). Ainsi, le joueur peut choisir entre les deux. Mais il faut que ces frères puissent parler au joueur sans que cela paraisse étrange que ce dernier ne puisse pas répondre… Du coup, ils décident d'emprisonner les frères dans des livres. Ainsi le joueur peut déclencher les vidéos en ouvrant des livres et de ce fait, les livres servent également de liaison entre les différents mondes. Il devient donc évident pour les deux frères que tout tournera autour des livres. Ils s'inspirent donc logiquement d'œuvres de la littérature tels que *L'Île Mystérieuse* de Jules Verne pour l'ambiance et le nom, *20 000 lieues sous les Mers* pour le design et *Les Chroniques de Narnia* de C.S. Lewis pour les portails vers les mondes. Mais il reste encore à trouver un gameplay et une histoire.

UN NON-JEU NE REGRETTE RIEN

Rand et Robyn ont l'ambition de créer un jeu pour ceux qui, comme eux, ne jouent pas du tout aux jeux vidéo. Du coup, ils enlèvent tout ce qu'ils considèrent comme superflu. À la manière de *The 7th Guest* sorti la même année, *Myst* n'a aucune interface textuelle, pas d'inventaire et il n'y a que le curseur de la souris qui apparaît à l'écran, changeant de forme en fonction de ce qu'il est possible de faire ou non (regarder, utiliser, aller). On comprend très rapidement qu'on peut activer des leviers et des boutons en cliquant dessus et qu'il suffit de cliquer à un endroit pour s'y rendre. Mais lors des premières sessions de test, les frères Miller voient que les joueurs n'ont strictement aucune idée d'un quelconque but à atteindre. Afin des les aider, ils décident d'incorporer une lettre perdue au beau milieu d'un chemin, adressée à une certaine Catherine, avec pour instruction de compter les leviers et de marquer leur nombre dans la

❶ On ne découvrira Catherine que cinq années plus tard, dans *Riven*.

❷ En lisant les livres de la bibliothèque, on en apprend un peu plus sur les différents âges.

❸ L'île de *Myst* ressemble à un musée d'objets insolites, comme en témoigne cette fusée.





PYST, la parodie

En 1997, la société Parroty Interactive sort *Pyst* qui est, comme son nom l'indique, une parodie de *Myst*. On se promène en effet dans l'île des frères Miller complètement dévastée après la visite des 6 millions de joueurs. Peu intéressant, le soft vaut surtout pour la présence extrêmement curieuse de l'acteur John Goodman dans son bain (qui interprète aussi la chanson du jeu). Il faut savoir que Parroty Interactive récidivera ensuite avec une parodie de Windows (distribuée à l'E3 par un sosie de Bill Gates), ainsi qu'une parodie de *Star Wars*. Dernière anecdote amusante, *Pyst* est distribué par la compagnie Sierra, surtout connue pour ses jeux d'aventure.



vasque de la caverne. Le joueur accède ainsi à un message caché laissé par un certain Atrus (Rand Miller avec une barbe), expliquant que ses deux fils ont été emprisonnés dans la bibliothèque. Et c'est justement dans la bibliothèque qu'on comprend que pour libérer un des deux fils, il suffit de retrouver toutes les pages de la couleur de son livre. Dans cette même bibliothèque se trouvent également quelques ouvrages intacts (le reste ayant brûlé) nous donnant plus d'explications sur les différents mondes du jeu, avec quelques codes en fin de pages qu'on note par impulsion sur le bloc-note livré avec la boîte du jeu. De fait, les énigmes de *Myst* ne sont pas vraiment difficiles (sauf une) : il suffit de noter tout ce qui paraît étrange afin de s'en servir pour plus tard. Par exemple, si l'on trouve une heure marquée dans le jeu, on sait pertinemment qu'elle servira pour la grande horloge dans le fond. De la même façon, si l'on voit « 59 Volts » inscrit, on sait qu'il s'agira d'une énigme fondée sur l'électricité. Malheureusement, les frérots ont aussi compliqué quelques énigmes pour pas grand-chose, comme celle avec le métro où l'on doit se repérer par rapport aux sons qu'on a entendus ailleurs (va noter un son sur ton calepin…) ou celle à l'intérieur de l'horloge où rien ne nous dit qu'il faut rester appuyé sur la souris pour faire tourner différemment les rouages. Les énigmes restent donc le point faible du jeu, mais heureusement, le plumage sauve le ramage.

DU BEAU JEU

Car ce qui frappe d'abord en voyant *Myst*, c'est sa beauté. Bénéficiant d'un budget au départ de 265 000 $ (très vite dépassé), *Myst* est une véritable claque visuelle avec ses images réalistes – grâce au logiciel Stratavision 3D – mettant le joueur au cœur d'un véritable univers. Chaque île est d'ailleurs



❶ Randy voulait que la chaise du planétarium soit angoissante, d'où un fauteuil de dentiste.

❷ La carte de *Myst*, permettant également de faire tourner l'observatoire.

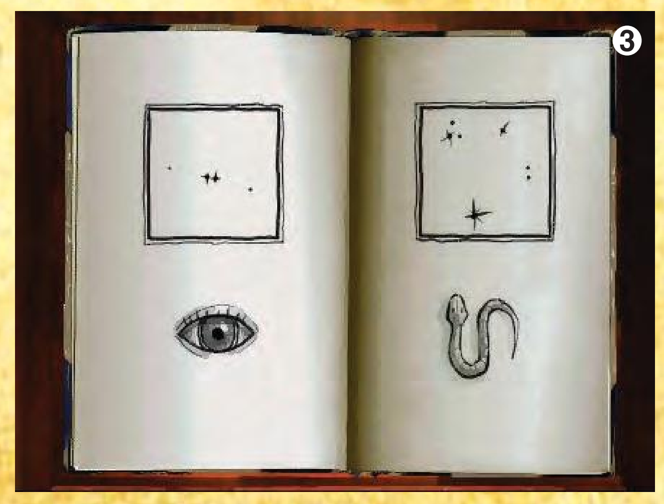
❸ Le jeu utilise le système QTE pour intégrer des animations 3D dans de toutes petites fenêtres, comme dans cette cage d'ascenseur.

"Bénéficiant d'un budget au départ de 265 000 $ (très vite dépassé), *Myst* est une véritable claque visuelle."





conçue comme un monde indépendant des autres (appelés « âges ») où, même si le joueur est seul, on sent que des êtres ont vécu ici avant lui. L'Âge des Passerelles, par exemple, nous montre des cabanes dans les arbres, similaires aux habitations des Ewoks dans *Le Retour du Jedi*. Dans l'Âge du bateau de pierre, nous trouvons les deux chambres des frangins du jeu. Enfin, des sons d'ambiance accroissent cette illusion de vie. Et même si les énigmes restent frustrantes, on prend plaisir à déambuler dans ces lieux atypiques, surtout qu'à la différence d'autres titres de l'époque, on ne peut pas mourir (hormis si on fait le mauvais choix à la fin). De fait, à sa sortie, *Myst* est un véritable best-seller, s'écoulant à plus de 6 millions d'exemplaires, un record qui tiendra une dizaine d'années avant la sortie des *Sims* sur PC. En fait, les seules critiques envers *Myst* viendront de la part des joueurs endurcis, qui lui reprochent son rythme très lent et le fait qu'on ne croise personne au cours du jeu. Quatre années plus tard sort une suite nommée *Riven*, beaucoup plus jolie mais beaucoup plus difficile que son prédécesseur. Cette fois, on part à la recherche de Catherine, la femme d'Atrus, prisonnière du père de son mari. Avec un budget dépassant les 5 millions de dollars, *Riven* semble corriger



"À sa sortie, *Myst* est un véritable best-seller, s'écoulant à plus de 6 millions d'exemplaires."

❶ Pour remonter le bateau, il faut regarder les dates cachées dans l'observatoire…

❷ … Afin de les insérer dans la chaise du planétarium pour…

❸ … Découvrir quelles constellations dessinées dans ce livre …

❹ … Doivent être activées sur ces piliers.



❶ Débloquer ces livres de liaison nous permet de voyager d'un monde à l'autre.

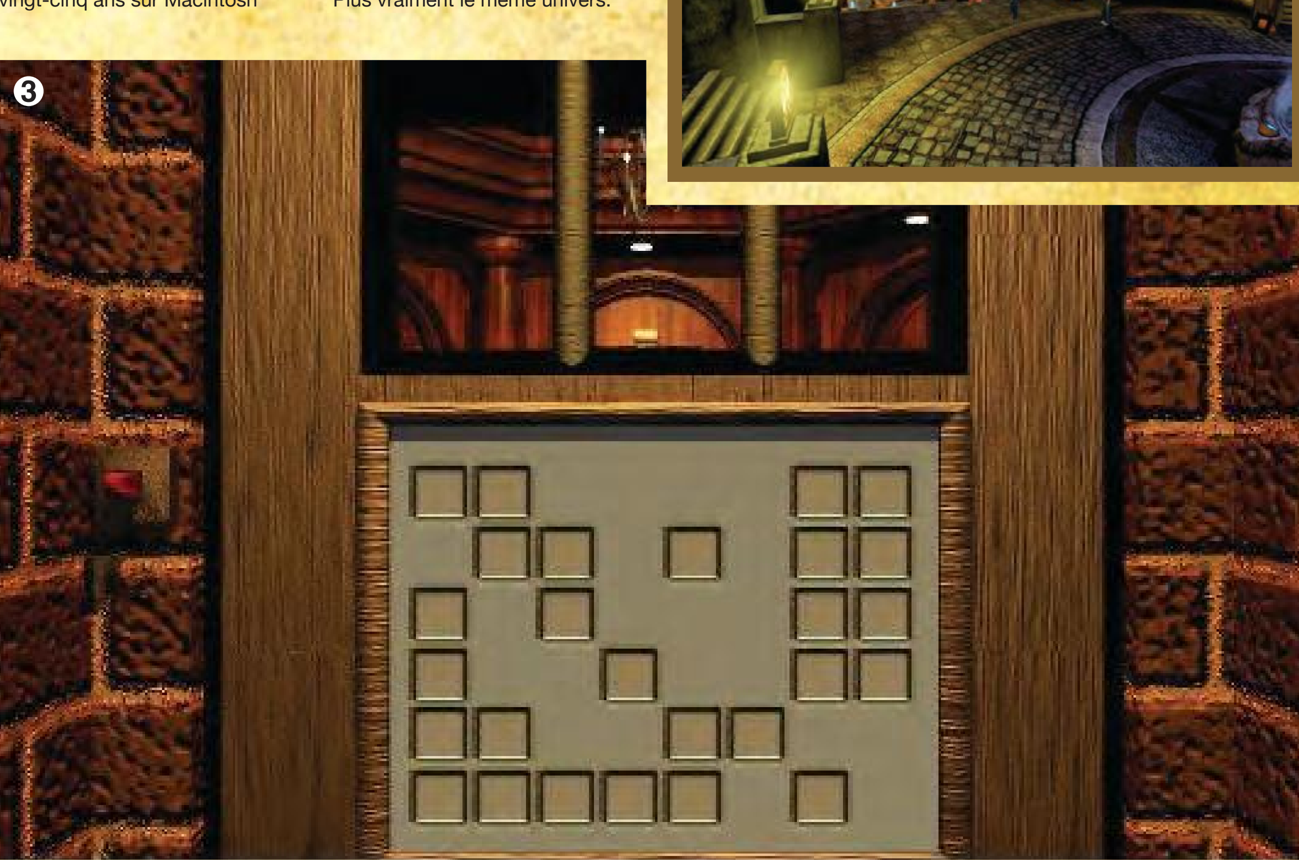
❷ *Myst* est très influencé par Jules Verne. Ici on se croirait dans le Nautilus.

❸ Comme les réponses aux énigmes ne changent jamais selon les parties, on peut finir *Myst* en quelques minutes.

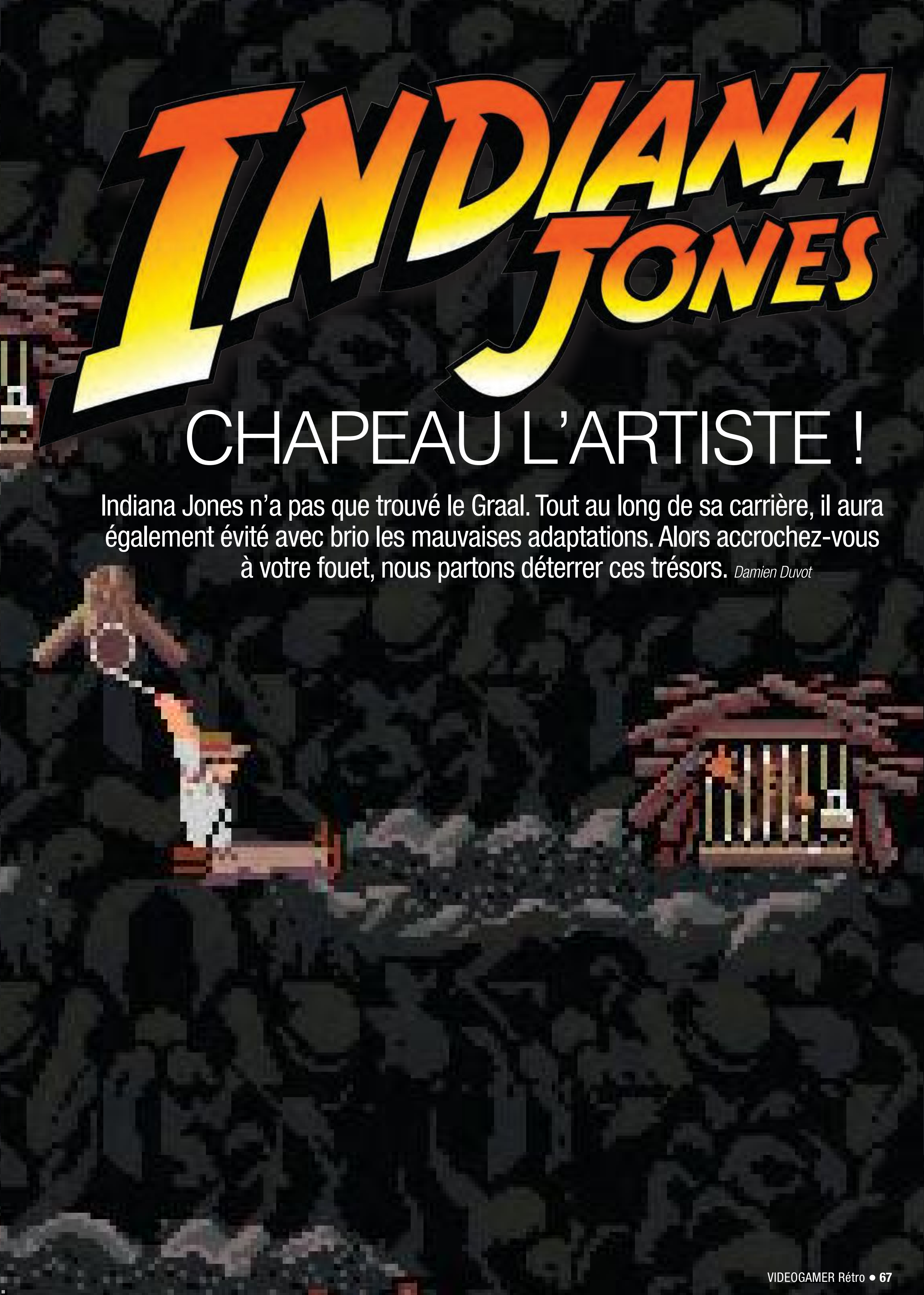
les « défauts » de son aîné en nous faisant croiser plusieurs personnages, tandis que nous apercevons de temps en temps des autochtones au loin. Mais de nombreux joueurs ne pourront pas le finir à cause de certaines énigmes complètement absurdes, comme le puzzle du grand Dôme qu'on ne peut résoudre qu'en faisant des plans de toutes les îles. Entretemps, les deux frères sortent également trois romans axés sur l'univers de *Myst* avec un premier ouvrage faisant le pont entre les deux jeux. Et si Robyn quitte la saga après la sortie de *Riven*, Rand vend la licence à Ubisoft et sort trois autres *Myst* ainsi qu'un spin-off nommé *Uru : Ages Beyond Myst* sans le charme des deux premiers. Sorti il y a maintenant vingt-cinq ans sur Macintosh d'abord, puis sur PC, *Myst* reste toujours aussi fascinant à jouer même après toutes ces années, et son influence se ressent encore aujourd'hui au cœur de jeux comme *The Witness* et *Gone Home*. C'est d'ailleurs grâce au succès de ces jeux que Rand Miller a pu développer *Obduction*, un *Myst*-like sorti en 2016, qui reproduit avec brio la recette de son aîné, avec même Robyn à la musique. Rand serait d'ailleurs sur le point de lancer un crowdfunding pour publier le quatrième roman issu de *Myst* et voudrait adapter son jeu en réalité virtuelle. Robyn, lui, s'est dirigé vers le cinéma en réalisant *The Immortal Augustus Gladstone*, sur l'histoire d'un homme se prenant pour un vampire âgé de 150 ans…
Plus vraiment le même univers.

Real Myst et Myst Online

En l'an 2000 sort *Real Myst*, une version en 3D temps réel du *Myst* de 1993, toujours publiée par Sunsoft et développée notamment par Rand Miller. Malheureusement, à cause d'un faible budget, le jeu est beaucoup moins beau que son prédécesseur et bugue sur de nombreuses cartes graphiques. Puis en 2003 Rand sort *Uru : Ages Beyond Myst* où l'on se dirige à la troisième personne dans les univers de *Myst* et de *Riven*. Mais alors qu'*Uru* aurait dû être une aventure online, Ubisoft décide d'en faire un jeu solo. Heureusement, lorsque Rand Miller récupère les droits de *Myst*, il peut faire une version d'*Uru* online en 2007, devenant *Myst Online* d'abord, puis après une fermeture durant plusieurs années, *Myst Online : Uru Lives Again* depuis 2010, toujours en activité.







INDIANA JONES

CHAPEAU L'ARTISTE !

Indiana Jones n'a pas que trouvé le Graal. Tout au long de sa carrière, il aura également évité avec brio les mauvaises adaptations. Alors accrochez-vous à votre fouet, nous partons déterrer ces trésors. *Damien Duvot*





❶ Il faut de l'imagination pour comprendre que ceci est un marché. (*Raiders of the Lost Ark*, Atari 2600)

❷ En utilisant le chrono dans la salle de la maquette, on sait dans quel plateau se situe l'arche d'alliance. (*Raiders of the Lost Ark*)

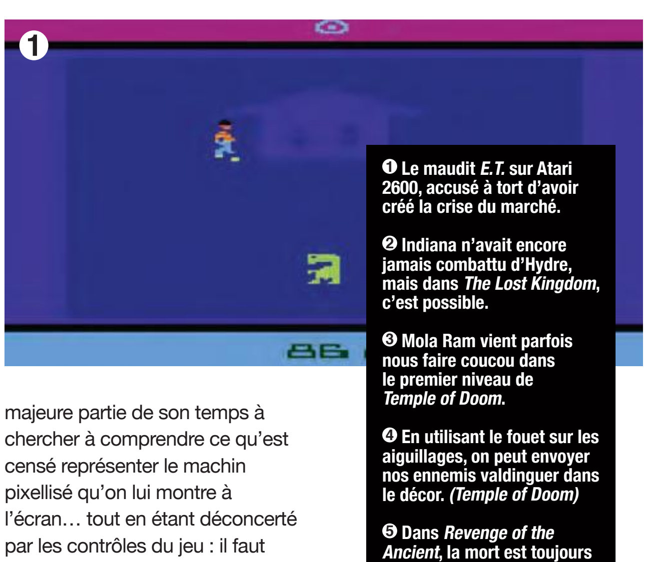
❸ Pour finir le jeu, il faut atteindre le trou sous la branche grâce à un parachute. (*Raiders of the Lost Ark*)

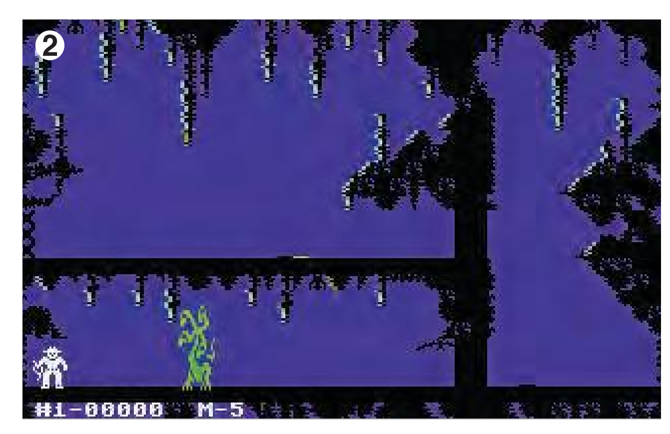
Depuis sa création en 1981 par George Lucas, Steven Spielberg et le scénariste Lawrence Kasdan, le personnage d'Indiana Jones s'est vu décliné sur grand écran, sur petit écran, en comics, en romans et en de nombreux jeux vidéo. En attendant un potentiel cinquième volet, retraçons ensemble la carrière vidéoludique du bonhomme à la recherche du pixel perdu.

LE COUP DE FOUET

Lorsque George Lucas et Steven Spielberg créent *Indiana Jones* avec l'aide du scénariste Lawrence Kasdan, leur volonté est de remettre au goût du jour un cinéma d'aventure tel qu'il existait dans les années 50, avec des films comme *Le Secret des Incas* ou *La Vallée des Rois* (tous les deux de 1954). Et grâce au carton des *Aventuriers de L'arche Perdue,* c'est exactement ce qui se passe, tout comme le succès de *Star Wars* avait relancé la mode du space opera. Et justement, alors que l'industrie du jeu vidéo est à l'époque inondée de jeux spatiaux suite à la déferlante *Star Wars,* à partir de 1982, nous voyons apparaître de nombreux jeux inspirés d'*Indiana Jones* sur Atari 2600, à commencer par le *Pitfall !* de David Crane et, surtout, *Raider of the Lost Ark* d'Howard Scott Warshaw, adaptation officielle du film de Spielberg. Alors que la norme à cette période, pour les adaptations, est de plaquer une licence sur une copie d'un jeu populaire, comme *Alien* sur Atari de 1979 reprenant *Pac-Man* en tous points ou le *Empire Strike Back* de 1982 calqué sur *Defender*, Howard, lui, veut faire original. Peut-être trop d'ailleurs, puisque les joueurs de l'époque sont déroutés par le gameplay proposé. S'inspirant en partie d'*Adventure* de Warren Robinett sorti en 1979 sur cette console, *Raiders* demande au joueur de parcourir une dizaine de lieux différents tout en ramassant divers objets afin de les utiliser au bon moment. À la manière d'un point'n click, on doit par exemple acheter une grenade afin de faire exploser le mur d'une grotte, utiliser un sablier sur une corde pour en faire un grappin (ne cherchez pas…) et utiliser le médaillon de Râ dans la salle de la maquette pour réussir à savoir dans quelle île se cache l'arche d'alliance. Le problème ? Le mode d'emploi reste vague sur la plupart des énigmes et le joueur passe la

"Même si très peu de joueurs l'ont fini à cause de sa très grande difficulté, *Raiders* sur Atari est encensé par la presse."







❶ Le maudit *E.T.* sur Atari 2600, accusé à tort d'avoir créé la crise du marché.

❷ Indiana n'avait encore jamais combattu d'Hydre, mais dans *The Lost Kingdom*, c'est possible.

❸ Mola Ram vient parfois nous faire coucou dans le premier niveau de *Temple of Doom*.

❹ En utilisant le fouet sur les aiguillages, on peut envoyer nos ennemis valdinguer dans le décor. *(Temple of Doom)*

❺ Dans *Revenge of the Ancient*, la mort est toujours présente.

majeure partie de son temps à chercher à comprendre ce qu'est censé représenter le machin pixellisé qu'on lui montre à l'écran… tout en étant déconcerté par les contrôles du jeu : il faut utiliser un second joystick pour pouvoir utiliser l'inventaire. Néanmoins, même si très peu de joueurs l'ont réellement fini à cause de sa très grande difficulté, *Raiders* sur Atari est encensé par la presse pour son originalité et Spielberg, ravi du soft, confie la réalisation du maudit *E.T.* sur Atari 2600 à Howard. Sans doute trop ambitieux pour l'époque, HSW est ensuite accusé à tort d'avoir coulé à lui tout seul toute l'industrie du jeu vidéo après l'échec critique d'*E.T.*, un jeu qui, pourtant, reprenait peu ou prou le même gameplay que *Raiders*. Et si Howard Scott Warshaw est mis au ban de l'industrie du jeu vidéo, ce n'est heureusement pas le cas pour *Indiana Jones*.

INDY EST PARTOUT !

Après ce premier essai, nous allons retrouver Indy tout au long de la décennie, avec tout d'abord *Indiana Jones In The Lost Kingdom* sur Commodore 64 en 1984, développé par Mindscape. Un jeu encore plus difficile à comprendre que le précédent puisque le manuel ne comporte pas d'instructions (car « Indiana Jones n'a pas besoin d'instructions » nous disent-ils). En vérité, il s'agit juste de parcourir un château labyrinthique avec des séquences de plate-forme et quelques énigmes à résoudre. Rien de bien mémorable pour ce jeu compilé à la va-vite afin de profiter de l'engouement de la sortie au cinéma d'*Indiana Jones et le Temple Maudit* la même année. Atari, détenant encore la licence, en profite pour lancer le développement d'un jeu d'arcade tiré du film, donnant le très chouette *Temple of Doom* de 1985. Bon, il faut savoir qu'au départ, les développeurs veulent utiliser la technologie du Laser disc pour faire un jeu tout en vidéos, uniquement fondé sur la poursuite dans la mine à la manière d'un *Dragon's Lair* (c'est la mode à l'époque)… Mais ils doivent se rabattre sur une solution beaucoup plus économique à cause des millions que nécessitent un tel projet. Bien leur en a pris : *Temple of Doom* est une véritable merveille. Développé par ceux qui nous ont donné le très cool *Star Wars* de 1983 en vectoriel, *Temple of Doom* comporte quatre séquences de jeu avec une première partie où l'on doit secourir les enfants de la mine, puis une poursuite très fun en chariot en 3D isométrique, où l'on peut utiliser les aiguillages pour envoyer valser nos ennemis. Ensuite, c'est un passage dans une salle remplie de lave où l'on doit récupérer l'idole pour enfin terminer au milieu d'un pont de corde contre Mola Ram, le méchant gourou Thuggee. Le tout accompagné de quelques dialogues digitalisés ainsi que de nombreuses musiques du film. Évidemment, le jeu est adapté sur de nombreux supports et seule la version portée par Mindscape sur NES en 1985 reste en-deçà du lot, perdant d'ailleurs les très chouettes séquences en chariot. Mais Mindscape ne lâche pas l'affaire et publie la même année *Indiana Jones Revenge of the Ancients* sur Apple II, un assez bon jeu textuel développé par la compagnie Angelsoft, mettant Indy au cœur



MOVE #10
A domed room is a golden key, radiant in a shaft of white light. To your north is an open doorway, eighteen feet high, through which a luminous glow emanates. A carved stone panel is centered in the western wall.

For one frightening moment the wavering image of an ancient Mazatec priest appears, then it fades away.

-> i

Let's have a little more panache, Professor.

You fall to your knees, your eyes can no longer stay open, and your mind races as you try to discover the cause of your difficulties. You flash back to the wall in the central chamber, the stench and the color of the foul water. Looks like you have succumbed to an ancient Mazatec trap, Indy.

The End.

Would you like to play again?

->

"Le but de *Last Crusade* est de créer une histoire racontant de nombreux passages non montrés dans le film."





❶ On retrouve plusieurs références à *Maniac Mansion* dans *Indy 3* comme cette plante nommée Chuck.

❷ Sam le chien et Max le lapin font aussi une apparition, comme dans tous les jeux LucasArts.

❸ Plusieurs énigmes trouvent leur réponse dans le journal du Graal. (*Indiana Jones and The Last Crusade : The Graphic Adventure*)

d'une pyramide aztèque. Pour ceux qui ne le savent pas, un jeu textuel est un jeu de rôle interactif, à la manière de nombreux *Livres dont vous êtes le héros*, et Angelsoft est spécialisé en la matière : le studio a également adapté les films *Rambo II* et *Goldfinger* dans le même format. Comme pour *Indiana Jones In The Lost Kingdom*, l'histoire de *Revenge of the Ancients* n'est pas du tout tirée d'un des films de la saga et est écrite spécialement pour le jeu. Une idée qu'un certain Hal Barwood reprendra quelques années plus tard avec brio.

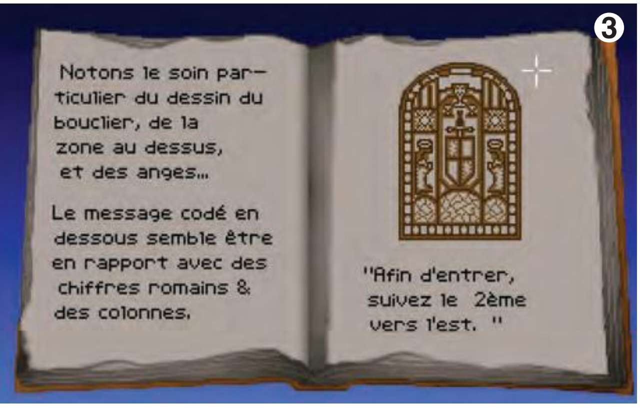
UN X MARQUE L'EMPLACEMENT

Fondée par George Lucas en 1982 peu après la sortie du premier *Indiana Jones*, la compagnie Lucasfilm Games débute par de nombreux jeux n'ayant strictement rien à voir avec les films du bonhomme. Mais tout cela change dès 1986, lorsque George demande à la firme de développer un jeu fondé sur le long métrage *Labyrinth,* sortant la même année. Et c'est grâce à leur entraînement sur *Labyrinth* que les petits gars de Lucasfilm Games peuvent créer *Indiana Jones The Last Crusade : The Graphic Adventure* en 1989, adaptant le dernier épisode de l'archéologue. Développé par Noah Falstein, David Fox et Ron Gilbert (qui dû mettre son *Monkey Island* en attente), *The Last Crusade* est créé en l'espace de huit mois et, contrairement aux autres jeux tirés du film développés au même moment, ils ont accès au scénario du long métrage durant sa production. Tel *Labyrinth* retraçant les évènements du film via un autre personnage, le but de *Last Crusade* est de créer une histoire racontant de nombreux passages non montrés dans le long métrage, comme la façon dont Indy a parcouru tous les territoires du Reich pour parvenir jusqu'au canyon du Croissant de lune, ou encore comment il s'est incrusté

Il fallait y penser !

La légende est assez connue. Stressé par les retombées médiatiques de *Star Wars*, George Lucas s'exile à Hawaï en 1977 en compagnie de Steven Spielberg. Les deux hommes passent alors ces vacances à discuter de vieux films de leur enfance en se disant : « On n'en fait plus des comme ça, et ça serait super cool de retenter l'expérience ». Du coup, ils ont l'idée d'un aventurier calqué sur James Bond, mais portant le costume de Charlton Heston dans *Le Secret des Incas*, un film d'aventure de 1954. Ainsi, avec l'aide du scénariste du futur *Empire Contre Attaque*, Lawrence Kasdan, les trois amis commencent à développer cette histoire d'aventurier engagé pour démystifier de vieilles légendes, ce qui donne *Indiana Jones et Les Aventuriers de l'Arche Perdue*. Le reste fait partie de l'Histoire.







dans les couloirs du château Brunwald. En outre, le jeu nous permet aussi de vivre quelques scènes coupées du film comme le combat de boxe au tout début, dans le collège Barnett, ainsi que le sabotage de la radio dans le Zeppelin. Histoire d'ajouter de la rejouabilité, Noah Falstein y incorpore même quelques moyens différents de parcourir le jeu, comme choisir de passer ou non par Berlin, ainsi que trois fins différentes. Afin de récompenser le joueur ayant fait les bons choix, Falstein reprend une idée de la concurrence, en y ajoutant un système de score en fin de jeu, le Indy Quotient (ou IQ). Et si au même moment il existe d'autres jeux de plate-forme adaptés de la *Dernière croisade* (sur d'autres supports), dont un développé par Taito sur NES découpant le film en plusieurs gameplays différents, ce sera celui de Lucasfilm Games qui tiendra le haut du panier. Parmi les fans du jeu, on retrouve d'ailleurs Steven Spielberg lui-même, qui n'hésite pas à appeler plusieurs fois Noah Falstein pour l'aider à passer certaines énigmes, et le sollicite afin de commencer à travailler sur une suite.

FORTUNE ET GLOIRE

Nommée dorénavant LucasArts et non plus Lucasfilm Games, la compagnie débauche l'ancien scénariste Hal Barwood (qui a écrit *Sugerland Express* pour Spielberg) afin de développer, avec Falstein, un jeu d'aventure à partir d'un vieux script de Chris Columbus nommé *Indiana Jones and the Monkey King*. Columbus, scénariste des *Gremlins* et des *Goonies*, a en effet produit un script pour le troisième film qui se situe en Afrique, mais personne n'a vraiment été emballé par l'histoire et le projet a été abandonné. Du coup, lorsque Barwood et Falstein ont le scénario entre les mains, ils ne sont pas non plus convaincus de sa qualité et partent chercher d'autres idées dans la grande bibliothèque de Lucas. C'est ainsi qu'ils tombent sur un livre retraçant les grands mythes de l'Histoire dont l'Atlantide. Nos deux amis sont vite convaincus qu'ils peuvent faire un très grand jeu avec ça. Et en effet, *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*, sorti en 1992, peut être considéré comme l'un des meilleurs jeux d'aventure de tous les temps. Situé en 1939, soit juste après les évènements du troisième film, *Fate of Atlantis* nous place encore dans les bottes d'Indiana Jones, cherchant cette fois la fameuse cité perdue dépeinte par le philosophe Platon. Ce qui est intéressant, c'est que la première partie du jeu nous lance à la recherche d'un livre perdu écrit par le philosophe. Et dans cette quête,

❶ D'autres livres cachés peuvent nous aider comme ici, le plan des catacombes sous Venise. ***(The Last Crusade : The Graphic Adventure)***

❷ Graphismes pauvres, mauvaise maniabilité et level design raté, ***The Last Crusade*** sur consoles est à éviter.

"Après l'excellent *Fate of the Atlantis*, les péripéties d'Indiana Jones ne seront plus du même acabit."



❸ La version Cd-Rom de ***Fate of Atlantis*** est intégralement doublée en anglais avec Doug Lee imitant Harrison Ford. ***(Indiana Jones and The Fate of Atlantis)***

❹ Les fameux trois choix d'Indy pour continuer le jeu.

❺ Comme pour tout personnage féminin secondaire qui se respecte, il faudra bien évidemment secourir Sophia.



❶ Le site MixNMojo recense de nombreuses photos de production d'*Iron Phoenix*.

❷ Le *Dialogue Perdu* de Platon fait office de journal du Graal dans *Fate of Atlantis*.

❸ Si vous n'êtes pas assez prudent, vous risquez de voir cet écran de Game Over fréquemment.

❹ *Indiana Jones and The Iron Phoenix* était teasé dès la fin de *Fate of Atlantis*.

❺ *Indiana Jones and the Desktop Adventure* ressemble beaucoup au *Jurassic Park* de la Super Nintendo.

nous sommes accompagnés par une ancienne collègue, Sophia Hapgood, qui possède désormais des dons de voyance. Une fois le livre trouvé, nous avons le choix entre trois chemins différents pour parvenir jusqu'à l'Atlantide. Ainsi nous pouvons choisir de quelle manière nous préférons poursuivre l'aventure : soit une partie avec moins d'énigmes et beaucoup plus d'action, soit moins d'action pour se focaliser sur les énigmes, soit nous continuons le jeu avec Sophia. Sachant qu'à certains moments le jeu peut nous proposer de jouer avec Sophia afin de résoudre quelques puzzles, et comme la demoiselle possède une forte personnalité, les interactions entre elle et Indy sont toujours très plaisantes à observer. D'ailleurs, tel *Last Crusade*, le jeu possède plusieurs fins, dont une où Sophia passe à trépas. Évidemment, les développeurs se sont en plus amusés à envoyer Indy et sa comparse aux quatre coins du globe dans de magnifiques décors en 256 couleurs. Mais si *Fate of Atlantis* est vraiment excellent, ce n'est en revanche pas le cas de *Fate of Atlantis : The Arcade Game*, un logiciel développé en parallèle qui reprend les personnages et le scénario mais avec une représentation en 3D isométrique pas pratique et un gameplay beaucoup plus centré sur l'action. D'ailleurs, après l'excellent *Fate of the Atlantis*, les péripéties d'Indy ne seront plus du même acabit.

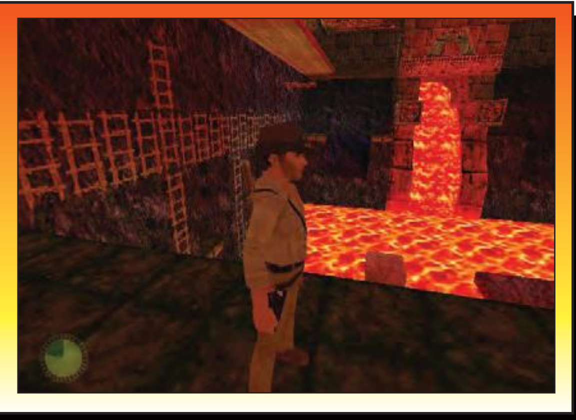
VOLER OUI, ATTERRIR… NON

Alors qu'*Indiana Jones et la Dernière Croisade* aurait dû conclure les aventures de l'archéologue, George Lucas, lui, a d'autres plans pour notre homme au chapeau et produit au début des années 90 une série télévisée : *Les Aventures du Jeune Indiana Jones*, qui, comme son nom l'indique, nous conte la jeunesse du héros. Et alors que le spectateur pense se retrouver devant une série d'action sur fond de chasse aux trésors, les épisodes se focalisent surtout sur la vie privée du personnage. Seuls deux jeux de plate-forme seront adaptés de la série avec un *Young Indiana Jones Chronicle* sympathique mais sans plus, développé par Jaleco sur NES, et un *Instrument of Chaos lamentable* disponible uniquement sur Genesis, la version américaine de la Megadrive. En parallèle, et fier de ses *Super Star Wars* sur Super Nintendo, développés par



Indy et la Machine Infernale

Sorti en 1999, *Indiana Jones et la Machine Infernale* fut trop rapidement classé par les critiques comme un mauvais clone de *Tomb Raider*. C'est assez dommage car le jeu possède de nombreuses qualités, à commencer par une bonne histoire écrite à nouveau par Hal Barwood prenant place en 1947 où Indy est engagé par Sophia Hapgood (dorénavant agent de la CIA) afin de mettre la main sur une curieuse machine convoitée par les Communistes. De fait, le jeu nous envoie à nouveau aux quatre coins du globe, à commencer par les ruines de la Tour de Babel en Irak jusqu'au Mexique dans un vieux temple Olmec. Le level design est excellent, Indy est très drôle (et doublé par Richard Darbois en VF) et seule la maniabilité est perfectible. En fait, il faudrait juste que Disney se décide à le ressortir avec un gameplay amélioré et une refonte HD, pour qu'il retrouve ses lettres de noblesse.







Factor 5, LucasArts continue sur sa lancée et proposa en 1994 *Indiana Jones' Greatest Adventure* sur la même machine. Véritable prouesse de Factor 5, ce jeu retrace toute la trilogie sur une seule cartouche en utilisant toutes les capacités de la Super Nintendo afin de nous faire revivre de nombreux moments cultes de la saga. Le tout avec un gameplay similaire à celui de *Castlevania IV* sur la même console où, comme Simon Belmont, Indy est capable d'utiliser son fouet pour se sortir de nombreux guêpiers. Pendant ce temps, Hal Barwood tente de développer un nouveau jeu d'aventure sur PC, nommé *The Iron Phoenix* et situé bien après les évènements de *Fate of Atlantis* où Indy aurait combattu des anciens nazis cachés en Bolivie voulant ressusciter Hitler. Malheureusement, le jeu sera annulé après tout de même quinze mois de développement car les plus gros consommateurs de point'n click de l'époque sont allemands, et vu sa thématique, *Indiana Jones and The Iron Phoenix* aurait forcément été interdit en Allemagne. Du coup, LucasArts préfère carrément l'annuler… Barwood tente de rebondir avec un autre jeu nommé *Indiana Jones and The Spear of Destiny* qui aurait vu Indy partir à la recherche d'un nouvel objet biblique, mais comme la mode n'est plus au point'n click, le projet est stoppé. En fait, c'est en 1996 que sort le dernier jeu d'aventure en 2D avec l'archéologue : *Indiana Jones And His Desktop Adventures*. Toujours développé par Hal Barwood, il s'agit en vérité d'un soft précurseur pour de nombreux jeux mobiles car il est conçu pour être joué rapidement sur le bureau de son ordinateur. On dirige Indy en vue du dessus, perdu dans un village situé en Amérique du Sud, et on enchaîne des missions au hasard dans des décors générés aléatoirement. Très éloigné d'un jeu complexe à la *Fate of Atlantis*, le titre tombera très rapidement dans l'oubli et sera ensuite livré gratuitement dans plusieurs magazines. Il faut dire qu'Indy appartient désormais à une époque révolue, et doit faire place aux jeunes, plus souples et plus sexy, prénommés Lara Croft et Nathan Drake. Terminé le point'n click à papa, les nouveaux joueurs veulent de l'action en 3D et malgré quelques essais sympathiques dans ce style avec *La Machine Infernale* en 1999, *Le Tombeau de l'Empereur* en 2003 et *Le Sceptre des Rois* en 2009, la place d'Indiana Jones est – à ce moment-là en tout cas – dans un musée.

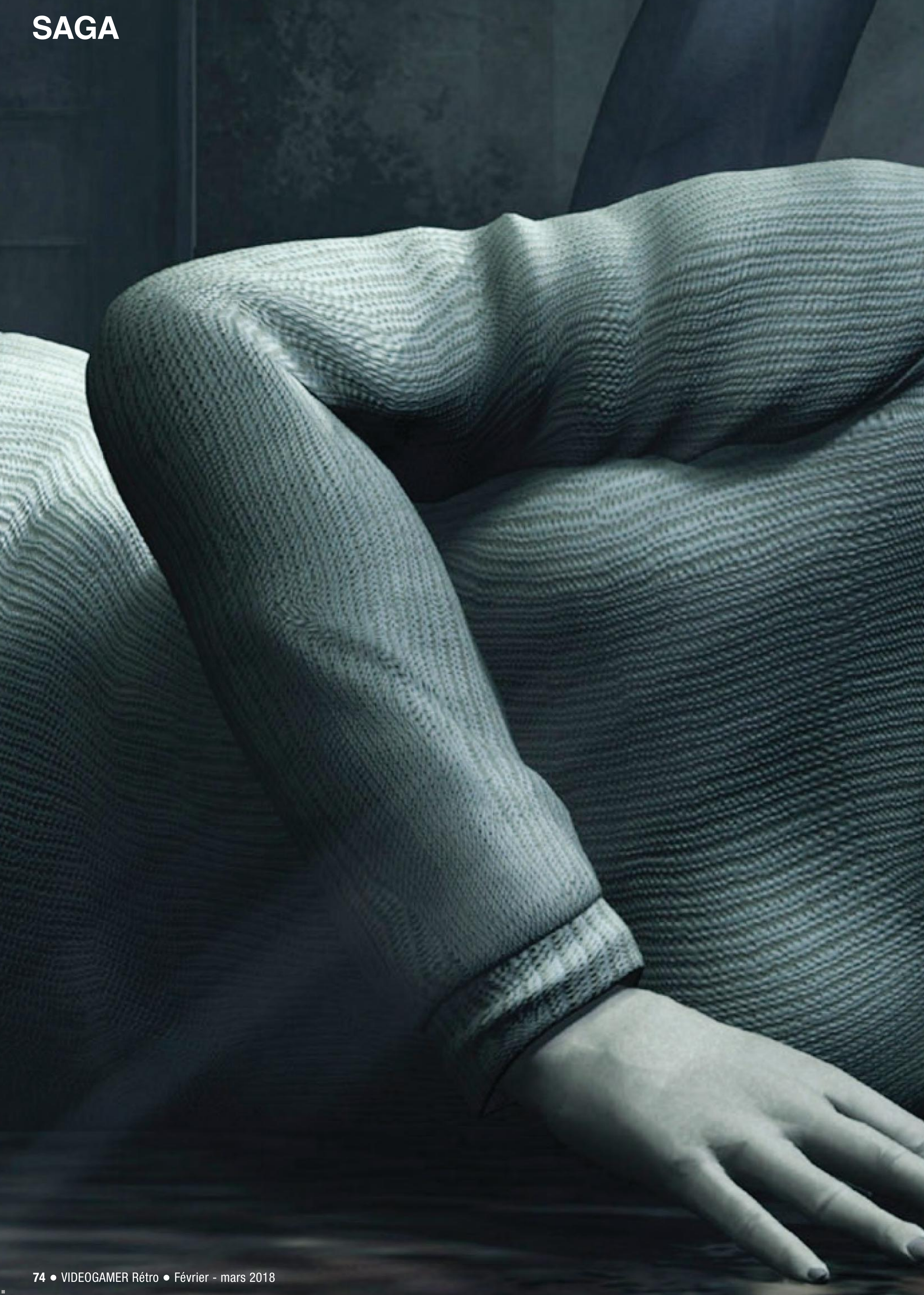
"Indy doit faire place aux jeunes, plus souples et plus sexy, prénommés Lara Croft et Nathan Drake."

❶ Pas besoin de se creuser la tête, pour résoudre des énigmes il suffit juste de rapporter ce qu'on nous demande. *(The Desktop Adventure)*

❷ Le très mésestimé *Indiana Jones et la Machine Infernale* de 1999 sur PC était aussi dispo en location sur Nintendo 64.

❸ Le sympathique *Indiana Jones et la Tombe de l'Empereur* de 2003 fut conçu sur le moteur du jeu *Buffy contre les Vampires*.





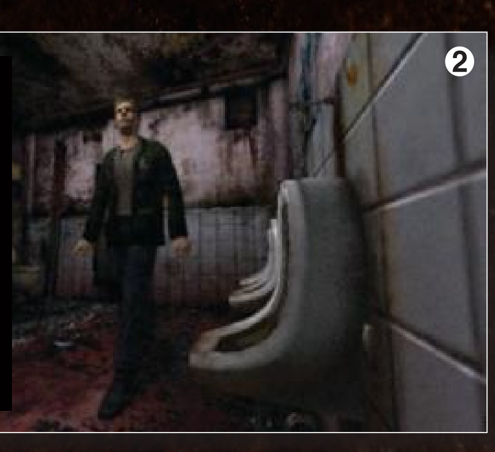


SILENT HILL 2

L'ANTRE DE LA FOLIE

En 2001, la PS2 a vu son catalogue s'étoffer de jeux extraordinaires. Parmi eux, il y avait la suite d'un Survival Horror qui avait marqué la PSOne, *Silent Hill*. Avec ce deuxième épisode, Konami allait accoucher d'un chef-d'oeuvre, un jeu magistral et fou, le meilleur épisode de la série. Retour sur *Silent Hill 2*, l'antre de la folie. *Christophe Collet*





❶ L'aventure commence par James face à son reflet, se demandant si revenir à Silent Hill est une bonne idée (réponse : non).

❷ Les toilettes d'où l'on commence le jeu affichent la couleur : ambiance crade au programme !

❸ Maria est le PNJ le plus important du jeu. Son prénom et sa ressemblance avec Mary, la défunte épouse de James, nous mettent vite sur la voie.

À l'automne 2001, la PS2 fête sa première année d'existence. Le démarrage de la console a beau avoir été une réussite, son line-up a mis du temps à se dessiner. *SSX, Tekken Tag Tournament* ou *Ridge Racer 5*, voilà parmi quoi il fallait choisir pour s'amuser le jour J. Et puis en 2001, les choses se sont accélérées. C'est d'abord *Onimusha* qui a fait parler de lui, même s'il a fallu attendre l'été pour le voir arriver en France. C'est aussi durant l'été qu'est sorti *Gran Turismo 3*, l'un des meilleurs épisodes de la série. À l'automne, ce fut l'apothéose. Accrochez-vous, ça secoue : *Jak & Daxter, Pro Evolution Soccer, Devil May Cry* et un certain… *GTA 3*. On vous avait prévenu ! Et encore, c'est sans compter quelques adaptations de hits *(Half-Life, Resident Evil : Code Veronica)*, la sortie japonaise de *ICO* ou celle aux États-Unis de *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty* – ces deux bijoux arriveront en 2002 chez nous. Bref, l'automne 2001 de la PS2 fut un raz-de-marée resté dans l'histoire, les jeux en question étant tous devenus cultes. Mais pour certains joueurs, s'il fallait en choisir un, ce ne serait aucun d'eux. Ni le sulfureux *GTA*, ni le survolté *Devil May Cry*. S'il fallait garder un jeu de cette époque folle, ce serait *Silent Hill 2*. Oh, on vous voit ricaner. « *Silent Hill 2*, plus mémorable que *GTA 3* ou *Devil May Cry* ? Un peu de sérieux ! » Eh bien oui, soyons sérieux. Le jeu de Konami est l'un des plus grands jeux d'horreur de tous les temps et le meilleur épisode de la série. Il reprend certes la formule de son aîné – *Silent Hill*, nous allons y revenir – mais il en fait quelque chose d'unique, la transcende pour aboutir à une expérience puissante, touchante, parfois insoutenable, toujours intense. *Silent Hill 2* fait partie des titres qui, à l'époque, prouvent que le jeu vidéo peut être, sinon de l'art, en tout cas une forme d'expression artistique à part entière – *ICO* viendra enfoncer le clou quelques mois plus tard. Voilà pourquoi certains joueurs sont restés à jamais touchés par le jeu, plus encore que par leur contact avec le premier volet. Même si, pour bien comprendre la « claque *Silent Hill 2* », il faut y revenir.

RETOUR À SILENT HILL

En 1999 sort un jeu d'horreur sur PlayStation, *Silent Hill*. Le titre est développé par la « Silent Team » de Konami, menée par Keiichiro Toyama. L'homme n'est pas un fin connaisseur d'horreur, c'est le premier jeu qu'il dirige. Prenant le contre-pied de *Resident Evil*, qui cartonne sur la console de Sony, il va puiser dans la littérature fantastique classique (Lovecraft) et le cinéma « bis » – de *L'Échelle de Jacob* d'Adrian Lyne à David Lynch – pour





On y joue comment, à ce bijou ?

Le jeu est sorti en septembre 2001 sur PS2. Mais c'était une exclusivité temporaire car trois mois plus tard, en décembre, il débarquait sur Xbox dans une version sous-titrée *Inner Fears* intégrant un chapitre supplémentaire dédié à Maria. La PS2 et le PC ont accueilli l'année suivante une version *Director's Cut* reprenant le chapitre et modifiant quelques éléments de jeu. Aujourd'hui, le titre est donc jouable sur PC et les possesseurs de PS3 et Xbox 360 peuvent aussi y jouer grâce à la *Silent Hill : HD Collection* (photo), qui regroupe les épisodes 2 et 3. À quand une compatibilité new-gen ?



construire un imaginaire à la psychologie dérangeante, oppressante. Exit les zombies, place aux monstres issus d'un cerveau malade. L'idée même de départ indique le décalage : *Silent Hill*, c'est le nom de la ville où se rend le héros (oui, comme Twin Peaks), accompagné de sa fille, qu'il perd après un accident de voiture. Le personnage central, c'est Silent Hill. C'est elle qui devient folle et évolue au grès des aventures qui s'y déroulent. Si le gameplay du jeu n'est pas agréable – Harry Mason est rigide et gauche, justifié par le fait qu'il est un homme ordinaire – et son déroulé très classique, c'est son ambiance, visuelle et sonore, qui fait son charme. La musique d'Akira Yamaoka est aussi disloquée que la ville, au diapason d'une direction artistique épatante malgré les limites techniques de la PSOne – le brouillard permanent, c'est pour limiter les dégâts ! À sa sortie en 1999, *Silent Hill* se fait remarquer, la critique salue l'originalité de la proposition. C'est n'est pas un carton commercial pour autant mais c'est normal : *Silent Hill* n'est pas un jeu consensuel. Il gagnera ses galons cultes au fil des années, jusqu'à être adapté au cinéma par Christophe Gans en 2006.

APRÈS HARRY, PLACE À JAMES

Quoi qu'il en soit le jeu est bien accueilli, il lui faut donc une suite. Sony préparant l'après-PSOne, *Silent Hill 2* se jouera sur PS2. Cela aurait pu se faire sur GameCube ou Xbox (la console de Microsoft aura par la suite un portage), mais la PS2 représente la sécurité. Le développement du jeu démarre dès la sortie du premier, en 1999. Keiichiro Toyama ne rempile pas (les joueurs le reverront ensuite sur *Forbidden Siren*, une autre série d'horreur), il est remplacé à la tête du chantier par Masashi Tsuboyama, assisté de Hiroyuki

“James est aussi rigide que l'était Harry, *Silent Hill* n'est toujours pas un jeu d'action !”

❶ Le brouillard de *Silent Hill* est de retour. Depuis le premier épisode, il est indissociable de la série.

❷ Laverie automatique et monstre difforme, une autre idée de l'american way of life.

❸ « Non mais James, il faut sortir des toilettes là, on n'avancera pas sinon. »

❹ Appréciez l'animation tout en rigidité du héros, une autre marque de fabrique de la série.







❶ Vous voulez du glauque ? Cadeau : Pyramid Head viole un autre monstre. Une séquence qui a fait parler, à l'époque.

❷ Des corps atroces et mutilés : un grand classique de l'horreur que s'approprie *Silent Hill 2.*

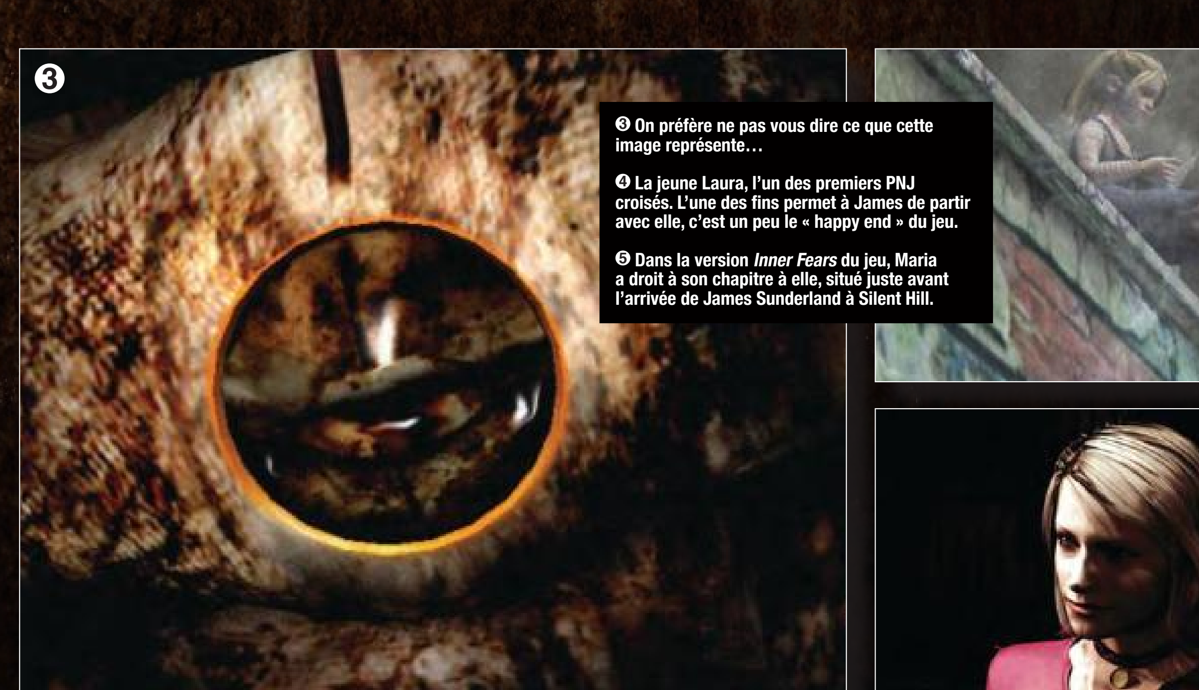
Owaku à l'écriture. Akira Yamaoka est quant à lui toujours le compositeur de la B.O., somptueuse et dont nous aurons l'occasion de reparler. Puisque le personnage central de la série est la ville, l'idée est vite arrêtée de repartir sur un nouveau héros. *Silent Hill 2* n'est pas une suite du premier épisode, aucun lien scénaristique n'existe entre les deux jeux en dehors de la triste cité, dont nous visitons un nouveau quartier en compagnie de James Sunderland. Ce trentenaire a perdu sa femme Mary il y a trois ans et pourtant, peu de temps avant le début de l'aventure, il a reçu une lettre d'elle et ces mots : « rejoins-moi dans notre endroit à nous ». Cet endroit, c'est Silent Hill et plus précisément l'hôtel Lakeview. James hésite, il sait que Mary est morte mais c'est plus fort que lui, il doit en avoir le cœur net, il se rend à Silent Hill… C'est là que démarre son calvaire, et le nôtre. Car la ville n'a pas changé et l'idée maîtresse du premier jeu est reprise à l'identique : se balader dans des rues plongées dans le brouillard et remplies de monstres est déjà flippant, traverser des hôpitaux psychiatriques et des prisons est déjà éprouvant – oui, James aime bien visiter les lieux les plus sinistres – mais quand en plus la sirène retentit et que la « réalité altérée » se met en place avec ses décors suintants, sa rouille et ses crissements, le stress monte d'un cran, accompagné d'une bonne dose de dégoût ! C'est là-dessus que joue *Silent Hill 2*, là qu'il est le plus fort : sur un mélange d'attrait/répulsion. La beauté de son ambiance, de ses personnages (Eddie, Laura, Maria le doppelgänger de Mary)

“Le jeu propose quatre fins, six si l'on compte les deux fins « humoristiques » débloquées après un premier run.”

et de sa musique font face à la laideur de la ville et des monstres, représentés par l'ignoble Pyramid Head, resté comme le boss le plus mythique de la saga.

LE MÊME, EN MIEUX

Par ailleurs, *Silent Hill 2* ne révolutionne pas la série. La construction du jeu est la même, faite de progression plus ou moins linéaire à travers la ville, d'énigmes classiques à résoudre (c'est là que le jeu se rapproche le plus de son « rival » *Resident Evil)* et de monstres à combattre. James est aussi rigide que l'était Harry, *Silent Hill* n'est toujours pas un jeu d'action. Lorsque c'est possible, éviter le combat est la meilleure solution. En ce sens, et lorsque l'on pense au malaise qu'installe *Silent Hill*, son descendant évident aujourd'hui se nomme *The Evil Within*, en tout cas le premier épisode de 2014. Ironique quand on sait qu'il est signé Shinji Mikami, le créateur de… *Resident Evil* ! Mais revenons à nos moutons. Et répondons à la question : pourquoi est-ce que *Silent Hill 2* fait si forte impression ? Les personnages, nous l'avons dit. De la jeune Laura à la troublante



❸ On préfère ne pas vous dire ce que cette image représente…

❹ La jeune Laura, l'un des premiers PNJ croisés. L'une des fins permet à James de partir avec elle, c'est un peu le « happy end » du jeu.

❺ Dans la version *Inner Fears* du jeu, Maria a droit à son chapitre à elle, situé juste avant l'arrivée de James Sunderland à Silent Hill.









Maria (et son rapport ambigu avec James) en passant par Angela (sublime séquence !), ils sont tous très au-dessus de la production vidéoludique habituelle. Les dialogues ne sont pas tous d'une finesse folle, malgré tout chaque rencontre marque le joueur. La musique, qui alterne morceaux mélancoliques au piano *(Theme of Laura, Promise)*, rock industriel *(Angel's Thanatos)* et expérimentations sonores métalliques *(Betrayal)*, est aussi époustouflante. Akira Yamaoka livre sa meilleure partition, même si son travail sur la suite de la série reste de haute volée. On vous recommande l'OST ! Les monstres, et notamment le fameux Pyramid Head, mélange d'horreur et de sexualité exacerbée, sont d'une atroce beauté qui, là encore, est le point culminant de la série. Les décors, s'ils ne sont pas originaux (hôtel, prison, rues vides, hôpital), ont tous à un moment ou à un autre ce petit plus qui crée le décalage. Et l'idée de la map évolutive – à mesure que James traverse des lieux, la carte qu'il possède met à jour les informations – reste excellente. Tout ceci compte, bien entendu. Mais il manque quelque chose, ce n'est pas encore là que *Silent Hill 2* fait la différence. Les monstres et les décors c'est bien, mais cela reste du jeu vidéo. Les autres le font aussi. Moins bien, c'est tout. Alors les influences peut-être ? Oui, en partie. Car de tous les *Silent Hill*, le deuxième est celui qui affirme le plus ses hommages artistiques : du cinéaste David Cronenberg

❶ Au fil de l'aventure, James ne cesse de s'enfoncer dans les ténèbres, au propre comme au figuré.

❷ Au départ, le brouillard servait à masquer les carences techniques de la PSOne ! Puis l'idée est restée.

❸ Les combats ne sont pas le point fort du jeu. Fuir est parfois la meilleure option.

❹ Et bien entendu, on trouve des médicaments et autres items en fouillant toutes les pièces.

❺ Pendant toute une partie du jeu, Maria accompagne James, sans qu'on la dirige.







Les autres épisodes, ils valent quoi ?

Chacun pense ce qu'il veut, mais il n'est pas interdit de voir en *Silent Hill 2* l'apogée de la série. Les épisodes 3 et 4, sortis sur PS2 et Xbox les années suivantes, n'ont fait que courir après ses idées, même si l'on peut saluer l'originalité du quatrième (*The Room*, photo). La série a ensuite lentement décliné, alternant épisodes portables intéressants (*Silent Hill : Origins*, une préquelle sur PSP), expériences improbables (*Silent Hill : Shattered Memories*, une variation autour du premier épisode sur Wii, PS2 et PSP) et tentatives anecdotiques de se relancer sur machines de salon (*Silent Hill : Homecoming, Silent Hill : Downpour*). Après le raté du retour sous le contrôle de Hideo Kojima, elle est au point mort.

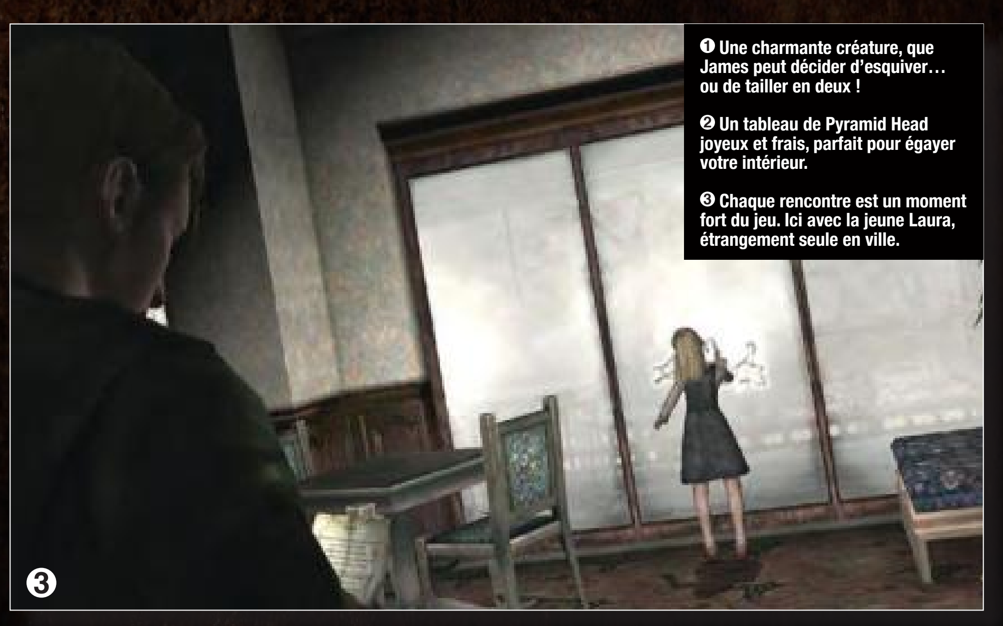


au peintre Francis Bacon, tous les maîtres de l'étrange sont convoqués. Et d'autres, encore plus illustres (Dante Alighieri et sa *Divine Comédie*, par exemple). Parfois dans des scènes qui renvoient à leur œuvre, parfois de manière plus détournée, mais toujours avec intelligence. Ce serait pour ça que *Silent Hill 2* est unique ? Parce qu'il se parcourt comme un musée ? Non. On s'approche mais ce n'est pas encore ça, il manque quelque chose.

JAMES, HÉROS TOURMENTÉ

Le jeu propose quatre fins, six si l'on compte les deux fins « humoristiques » débloquées après un premier run. Elles sont toutes très différentes, et aucune n'est plus officielle qu'une autre. Dans l'une, James se suicide. C'est dire le niveau de réjouissance de l'affaire. Dans une autre, il affronte sa propre femme, Mary, sur un toit. On peut se parler en privé ? Je vais vous dire : c'est la fin que j'ai eue la première fois que j'ai joué à *Silent Hill 2*. Il faut remonter un peu en arrière pour la comprendre. James a affronté Pyramid Head, le bout du tunnel est proche. Il est descendu en enfer, littéralement et psychologiquement. Son aventure est un calvaire et l'on comprend que James ne va pas bien. Tout ce qu'il vit est peut-être le fruit d'hallucinations, de son cerveau malade. Car il ne se remet pas d'un traumatisme atroce : il a tué sa femme. Elle était mourante, il l'a tuée. Son périple à Silent Hill, les monstres et la rouille, c'est le prix de sa culpabilité. Et donc, arrivé à la fin du jeu, le voilà dans un long couloir. Je suis avec lui, j'ai lutté, j'ai flippé, angoissé comme jamais. Et là, Mary se met à parler, en voix-off. De sa voix douce, elle parle à James. Elle me parle. Elle est en colère, elle a peur. Elle me reproche sa laideur, les médicaments et la solitude. Elle a besoin de moi, aussi. Je l'ai laissée seule face à la maladie, je suis un salaud doublé d'un lâche. Et tout seul devant ma TV, je pleure. C'est la première fois que je pleure devant un jeu vidéo, ça fait bizarre. Et ensuite, comme si ça ne suffisait pas, il faut l'affronter, ou plutôt se battre contre une représentation martyrisée de Mary. Après ça, le jeu s'achève. Mais la descente aux enfers de James Sunderland restera longtemps gravée en moi. Voilà ce qui me rend *Silent Hill 2* unique. Et je ne suis pas le seul.

“Son périple à Silent Hill, les monstres et la rouille, c'est le prix de sa culpabilité.”



❶ Une charmante créature, que James peut décider d'esquiver… ou de tailler en deux !

❷ Un tableau de Pyramid Head joyeux et frais, parfait pour égayer votre intérieur.

❸ Chaque rencontre est un moment fort du jeu. Ici avec la jeune Laura, étrangement seule en ville.



LES MODESTES DÉBUTS D'UNE GRANDE SAGA

Il y a tout juste trente ans, l'une des plus grandes licences du jeu vidéo japonais et mondial naissait dans une petite boîte de Tokyo : en réponse à une certaine évolution du jeu de rôle, portée notamment par Enix et son *Dragon Quest*, Hironobu Sakaguchi et son équipe chez Squaresoft vont se permettre en 1987 une dernière fantaisie. Ou plutôt la première d'une longue série. *Florian Velter*





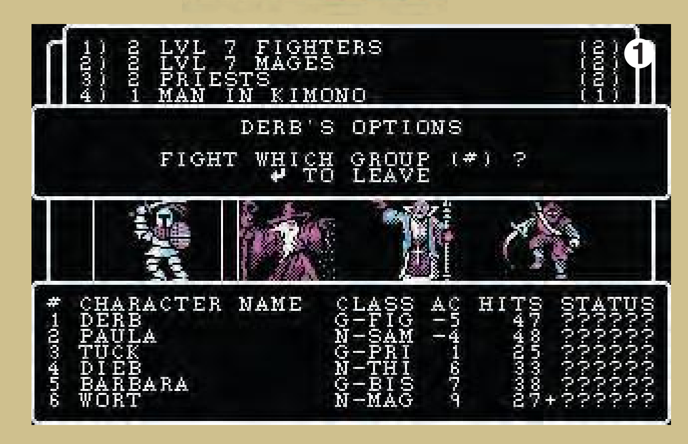
❶ ***Final Fantasy* propose pour la première fois dans un jeu de rôle d'afficher en opposition les héros et les ennemis.**

❷ **Certains chara-designs trouveront une résonance dans la suite de la série, comme celui du Mage Noir.**

❸ **Sorti peu de temps avant *Final Fantasy*, le *Dragon Quest* d'Enix a été un raz-de-marée au Japon. Les affrontements s'y déroulaient en vue subjective.**

L'histoire est connue depuis la nuit des temps, ou pas loin. L'origine d'une des plus grandes sagas vidéoludiques et la vérité qui se cache derrière son nom. Nous sommes en 1987 et au Japon, la Famicom (NES) n'est déjà plus le phénomène d'il y a quelques mois. La console de Nintendo a beau avoir encore quelques belles années devant elle, elle a déjà passé son pic de popularité dans l'archipel. Cette génération de consoles a déjà ralenti l'allure et s'il y a bien une société qui subit ce lent infléchissement de la conjoncture, c'est Squaresoft. Pourtant, son histoire avait bien commencé : filiale d'un groupe de construction de réseaux électriques, elle s'implante à Yokohama, au sud de Tokyo, durant l'automne 1983, dans le but de développer des jeux pour micro-ordinateurs. La démarche de Squaresoft est aussi originale qu'intéressante : à une époque où les jeux sont souvent développés par des individus isolés, cette nouvelle branche choisit d'anticiper la croissance constante des budgets et de la taille des jeux, et recrute des spécialistes de chaque domaine – programmation, graphismes, scénaristes – aux portes de l'université pour créer des « équipes de développement ». Parmi eux, un certain Hironobu Sakaguchi, mais également Hiromichi Tanaka, à qui l'on devra bien plus tard *Final*

"C'est la sortie en 1986 de *Dragon Quest*, par le grand concurrent d'alors, Enix, qui change la donne."





Fantasy XI et *Final Fantasy XIV*. Le premier titre de Squaresoft, *The Death Trap*, alimenté par les jeux d'aventure que l'on trouve notamment à l'époque sur Apple II, est un petit succès et en appelle quelques autres avant que la société ne se tourne vers la Famicom, fin 1985.

LA FAMICOM, UNE OPPORTUNITÉ EN TROMPE-L'ŒIL

L'arrivée de Squaresoft sur Famicom est cependant un peu tardive. La machine de Nintendo lui permet en premier lieu de réaliser de beaux chiffres, d'embaucher ses employés à plein temps et même de déménager dans un bel immeuble de Ginza, après avoir pris son indépendance vis-à-vis de Den-Yu-Sha, son entreprise mère. Mais le retour de bâton ne tarde pas à frapper : la qualité générale des titres de la Famicom tend à baisser alors que de nombreux éditeurs profitent de cette manne financière en faisant dans la facilité. Squaresoft enchaîne les titres à la qualité aléatoire et souffre de ses charges désormais bien lourdes. L'entreprise est au plus mal : elle doit à nouveau déménager, vers des bureaux nettement moins luxueux, à Ueno, dans le

❶ *Wizardry*, l'un des grands noms du jeu de rôle sur Apple II, a été l'une des inspirations majeures des développeurs de Squaresoft.

❷ Les dragons étaient un des peuples de *Final Fantasy*. Le nom de leur roi devrait vous évoquer quelque chose : il s'agit de Bahamut…

❸ Déjà, la progression était structurée entre des passages en ville, la progression sur la map, et des donjons.

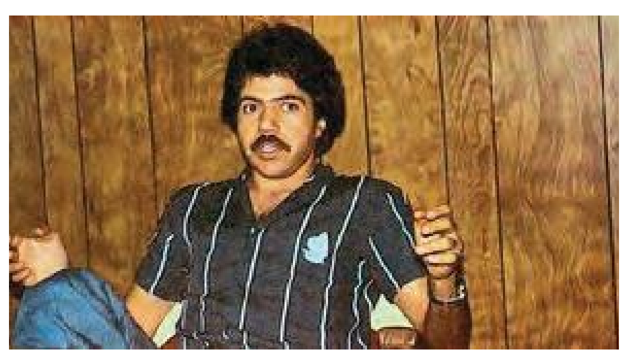


❶ *Final Fantasy* a beau tirer parti des capacités de la NES pour ses combats, les autres phases de jeu s'avèrent limitées visuellement.

❷ Une épée, une hache, une boule de cristal pour symboliser la magie : on est encore loin d'une identité visuelle claire…

Nasir Gebelli, star de la programmation, néophyte du RPG

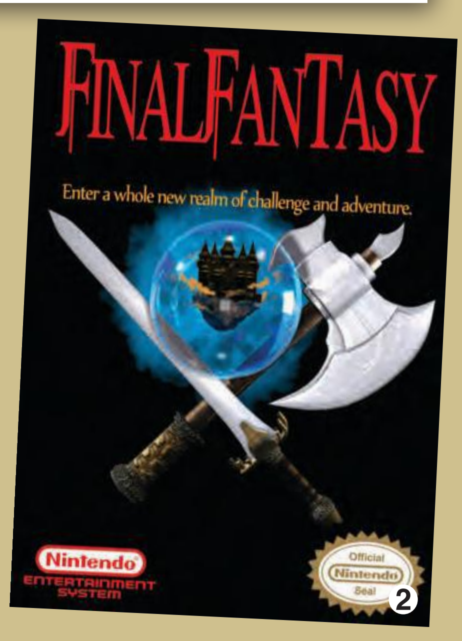
Hironobu Sakaguchi expliquait au magazine *Famitsu* qu'au moment où Square a recruté Gebelli, l'Américano-iranien était une véritable rockstar. Le créateur de *Final Fantasy* lui a même demandé un autographe ! Cependant, c'était son premier véritable RPG, et Sakaguchi a parfois dû composer avec ça : « Je devais expliquer à peu près tout ce qui concerne le fonctionnement d'un RPG avant de pouvoir commencer à travailler. Je lui disais : "Les points de vie du personnage doivent baisser à ce moment-là" et lui me répondait "Qu'est-ce que c'est, les points de vie ? S'il est touché, pourquoi ne pas simplement le faire tomber ?" Au bout d'un moment, j'ai arrêté de lui expliquer et je lui disais juste "Ne t'inquiète pas, code !" ».



nord de Tokyo, et se séparer d'une partie de ses effectifs. Nous revoilà en 1987 et alors que les perspectives sont mornes chez Square, l'équipe de développement A, celle d'Hironobu Sakaguchi, se lance dans la création d'un nouveau titre. Les accointances du bonhomme avec le jeu d'aventure textuel et sa volonté de donner une véritable primauté au fait de raconter une histoire l'amènent naturellement vers un genre qui fait alors ses premiers pas au Japon : le RPG. Les jeux de plateau, et notamment *Donjons & Dragons*, commencent à générer un certain intérêt dans l'archipel, notamment auprès des joueurs. Mais c'est surtout la sortie en 1986 de *Dragon Quest*, par le grand concurrent d'alors, Enix, qui change la donne. Son succès prouve qu'il y a quelque chose à faire, un filon à exploiter et Sakaguchi est décidé à lui emboîter le pas, tout en proposant un titre réellement différent et novateur.

L'INFLUENCE DU JEU DE RÔLE PAPIER

Présenté à l'ensemble des employés au début de l'année 1987, le projet de Sakaguchi – qui s'appelle alors *Fighting Fantasy*, d'après les dires de ce dernier lors d'une interview accordée à *Famitsu* en 2011 – ne soulève pas grand enthousiasme : « Après ma présentation, seules trois personnes se sont portées volontaires pour m'aider sur le projet. Honnêtement, c'était de ma faute : j'avais mauvaise réputation au sein de la société, on me voyait comme un patron sévère, alors même qu'aucun de mes jeux ne s'était vraiment bien vendu. Tout le monde allait donc dans les autres équipes. Je ne pouvais pas faire un jeu avec quatre personnes, j'ai donc à nouveau tâté le terrain et c'est comme ça que j'ai récupéré Koichi Ishii et Akitoshi Kawazu ». Deux employés au CV vierge, ou presque, à l'époque. Le premier sera chargé de la partie visuelle du jeu, tandis que le second s'occupera du système de combats, mais aussi du lore et de l'univers grâce à son background de grand amateur de jeux de rôle. Nobuo Uematsu, qui a déjà travaillé avec le réalisateur sur d'autres titres de Square composera la musique. Puis Sakaguchi accueille l'arrivée de deux talents dont il est un grand admirateur : Nasir Gebelli, programmeur irano-américain qui s'est fait un nom sur Apple II grâce à son travail précoce sur la 3D, et Yoshitaka Amano, illustrateur qui deviendra le chara-designer emblématique de Square. Comme nous l'avons dit plus haut, avec cette équipe, Sakaguchi veut avant tout se démarquer du *Dragon Quest* d'Enix. Son équipe va donc se mettre au travail pour apporter à la recette du RPG sur console un maximum de nouveautés, en seulement cinq mois de travail. C'est tout d'abord le cadre narratif du jeu, l'univers et le lore qui sont concernés. « À partir du moment où nous avons choisi de mettre le terme "fantasy" dans le titre du jeu, j'ai fait attention à ne pas dévier des éléments basiques des jeux de rôle du genre. J'ai proposé le concept des quatre éléments – feu, terre, eau et vent – qui n'était pas très familier pour le public japonais à ce moment-là. Comme pour les monstres, la magie ou l'équipement, j'ai fondé ma sélection sur sa pertinence vis-à-vis des univers fantasy plutôt que sur la facilité de compréhension », a expliqué Akitoshi Kawazu à *Forbes*.



DÉFINIR UNE IDENTITÉ

Cet univers, constitué d'une myriade d'éléments tirés des romans d'heroic fantasy, du jeu de rôle papier mais aussi de différentes mythologies, donne au jeu de Sakaguchi une saveur différente et, surtout, une personnalité. En parallèle, l'équipe A s'échine à développer

"L'équipe s'échine à développer une histoire plus travaillée que celle de *Dragon Quest*."



une histoire plus travaillée que celle de *Dragon Quest*. Certes, on est encore loin de ce que peuvent proposer les intrigues de nos RPG contemporains, mais le scénario comporte déjà certains des ingrédients qui deviendront récurrents dans la série : un monde à l'agonie, une prophétie nébuleuse, des héros qui s'engagent dans une quête bien plus profonde qu'ils ne l'imaginent au début du jeu et un voyage temporel dans le but d'arrêter une menace démoniaque ancestrale. L'équipe de développement, et en particulier Koichi Ishii, met également sur pied la légende des Cristaux, qui deviendront des piliers réguliers de la saga

❶ ❷ Nombreux seront les remakes du premier opus de *Final Fantasy* : parmi les plus populaires et les plus réussis, ceux sortis sur PSP et GameBoy Advance.

Viser gros dès la sortie

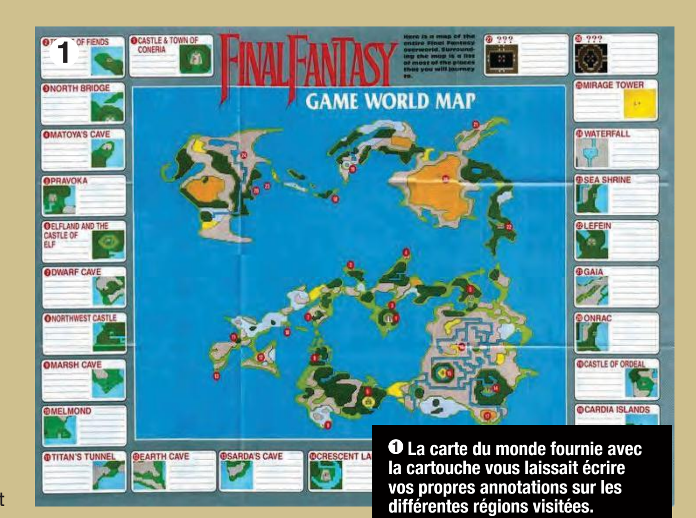
Pour Square, *Final Fantasy* était un risque énorme. Entre la concurrence déjà féroce de *Dragon Quest*, la relative nouveauté du RPG pour le public japonais et le futur très compliqué de la société, il s'agissait d'être chirurgical. C'est pourquoi la société avait initialement décidé de ne produire que 200 000 copies du jeu. « À ce moment-là, fabriquer des cartouches prenait deux à trois mois. Le premier envoi représentait donc le nombre de copies maximum que vous pouviez vendre », a expliqué Sakaguchi. C'est pourquoi il a demandé à Square de doubler la mise, sans quoi la possibilité d'une suite était inenvisageable. Un nouveau risque, que l'entreprise a choisi de prendre et qui a fini par payer puisqu'elle écoulera ses 400 000 copies. En comptant l'ensemble des remakes et des portages, les ventes du premier *Final Fantasy* ont aujourd'hui dépassé les deux millions.



par la suite. L'ensemble constitue, en termes de profondeur, une expérience rare pour qui n'aurait jamais joué sur micro-ordinateurs. Mais Sakaguchi et ses troupes ne s'arrêtent pas là et cherchent également à innover par le gameplay. Une de leurs premières idées est de proposer au joueur de choisir parmi différentes classes – qui seront d'ailleurs évolutives – pour définir le profil de combat de ses quatre Héros de Lumière. Akitoshi Kawazu repique également le système de niveaux et d'expérience des jeux de rôle sur papier, mais surtout de certains titres comme *Wizardry*. « C'était notre première tentative, nous avons donc implémenté des mécaniques de jeux classiques, pour ne pas prendre davantage de risques », a-t-il ainsi concédé.

LA DERNIÈRE TENTATIVE

Et ce n'est pas la seule feature que Squaresoft réadapte à sa sauce. Les développeurs reprennent ainsi les notions de combats aléatoires ou d'affrontements au tour par tour, déjà vus ailleurs, même en 1987. Mais ils tentent à chaque fois d'y ajouter une dose d'originalité, dans le but de définir l'identité de leur jeu. Ainsi, ils poussent les capacités graphiques de la Famicom dans ses derniers retranchements pour afficher à la fois les adversaires et les héros durant les combats – là où *Dragon Quest* affichait une vue subjective. Pour Hiroyuki Ito, le designer à l'origine de cette décision, qui fera naître bien plus tard la fameuse jauge ATB, l'idée est de retranscrire l'aspect stratégique de certains sports professionnels : une équipe de chaque côté, un plan de jeu préétabli, une tactique pour submerger l'adversaire. Si l'interface demeure austère, elle permet néanmoins de donner un peu de substance à des héros qui en ont finalement très peu en termes narratifs. De la même façon, les combats réussissent à se distinguer grâce aux affinités et aux faiblesses élémentaires, mais aussi grâce aux altérations d'état, qui font leur apparition et permettent d'apporter une subtilité supplémentaire à une recette finalement assez classique. Le jeu est prévu pour décembre 1987, après une durée de gestation de quelques mois. Pour Square, c'est un chant du cygne : au bord du gouffre financièrement, l'entreprise se doit de faire un bon résultat sur ce projet. Mais c'est également l'ultime tentative d'Hironobu Sakaguchi, qui se voit déjà retourner à l'université, avec une année de retard et donc coupé de ses amis, sans perspectives. C'est ainsi que le titre de l'œuvre se transforme. L'équipe choisit de retranscrire l'impasse dans laquelle leur entreprise se retrouve, dans laquelle ils se retrouvent, tout en conservant les initiales « *FF* » (qui passent particulièrement bien à l'oral en japonais) et le terme « fantasy » : *Final Fantasy* est né. Squaresoft en écoulera plus de 400 000 exemplaires, sans savoir que ce petit jeu deviendrait vite sa plus grande licence.



❶ La carte du monde fournie avec la cartouche vous laissait écrire vos propres annotations sur les différentes régions visitées.

❷ Le Behemoth restera un des monstres emblématiques de la saga, jusqu'à ses derniers volets.

"Au bord du gouffre financièrement, l'entreprise se doit de faire un bon résultat sur ce projet."

2



RETOUR EN… 2001 !

SSX Tricky

« Tricky, Tricky, Tricky ! » Vous vous souvenez ? À cette époque, *SSX*, c'était la référence absolue des jeux de snowboard. Avec ses riders complètement déjantés, sa musique techno, son style coloré et ses raccourcis, *SSX Tricky*, le second *SSX* donc, nous a fait passer de longues heures rivés sur notre écran. À coups de tricks improbables, de coups portés aux adversaires, *Tricky* c'était la folie. Depuis, nous attendons la relève et ce n'est pas *Steep* qui nous fera oublier le jeu de EA Big. Allez les gars, le concept est là, y a plus qu'à… « Tricky, Tricky, Tricky ! »


983480
tricky



La Jaguar a beau prôner sa suprématie en tant que 64-bits, ses deux principaux composants fonctionnent en 32. Arnaque ?!

CONTRE VENTS ET MARÉES

La Jaguar a été un retentissant échec pour Atari qui signe avec cette console sa dernière contribution à l'industrie vidéoludique en tant que constructeur. Pourquoi a-t-elle été boudée par le monde entier ? Près de 25 ans plus tard, éléments de réponse dans les pages qui suivent. *Christophe Öttl*





Bien avant qu'Atari ne songe à mettre la Jaguar en branle, des signes avant-coureurs montraient une firme sur le déclin. La société tirait la tête depuis bien longtemps et il y avait de quoi. À partir de 1976, suite à son rachat par Warner Communications, l'entreprise originale fondée par Nolan Bushnell n'est plus. Elle se fracture ensuite en deux entités en 1984 : Atari Games et Atari Corporation. Si la scission épuise grandement l'entreprise, ce n'est rien comparé aux années désastreuses que furent les années 80. Le blason doré par la réussite de l'Atari 2600, se ternit rapidement au début de la décennie à cause des ventes navrantes de l'Atari 5200, produite de 1982 à 1986. Cela aurait pu rester un coup dur isolé, mais le sort s'acharne sur l'entreprise qui a définitivement perdu sa bonne étoile. L'Atari 7800, mise sur le marché en 1986, n'est pas mieux reçue que sa grande sœur. Un peu moins de quatre millions d'unités sont vendues à travers le monde, ce qui en fait la console de « troisième génération » (NES, Master System…) la moins populaire. Rebelote en 1989 avec la Lynx qui s'écroule rapidement face à la domination de la Gameboy. Le seul domaine dans lequel Atari arrive à s'en sortir, c'est l'ordinateur personnel. La gamme de l'Atari ST, démarrée en 1985, est l'unique bonne nouvelle pour l'entreprise qui arrive à en vendre plus de cinq millions en tout. Cette période de liesse est de courte durée et surtout, elle ne parvient pas à faire oublier les échecs retentissants dans le secteur des consoles. Atari cherche en vain à se sortir de la mélasse dans laquelle il s'est mis et la situation ne se débloque que vers la fin de l'année 1989. Cette année-là, Atari, qui travaille sur le projet de la Panther, est approché par Martin Brennan et John Mathieson, fondateurs de la société Flare Technology créée tout juste trois ans auparavant. Le duo affirme être capable de produire une console de salon beaucoup plus puissante que la Super Nintendo et la Megadrive. Le plus beau dans l'histoire, c'est que Brennan et Mathieson promettent que cette machine

❶ Atari se remet à peine de l'échec de la Lynx lorsque la société se met en tête de produire la Jaguar.

❷ La gamme de l'Atari ST s'est bien vendue, c'est le seul projet réussi d'Atari à la fin des années 80.

❸ Beaucoup de jeux de la Jaguar sont issus des consoles 16/32-bits. Les différences entre ces versions sont minimes *(Primal Rage).*

"Une controverse autour de la puissance réelle de la Jaguar ne tarde pas à naître…"







de haute technologie sera rentable en termes de production. L'occasion en or qu'attendait Atari se présente enfin. Le travail des équipes de Flare convient au constructeur. En guise de preuve de son savoir-faire, Flare Technology présente à Atari les travaux effectués sur la Konix Multisystem qui, malheureusement, ne sortira jamais. Pour sceller leur coopération, Atari demande aux deux entrepreneurs de fonder une nouvelle société, qui prend alors le nom de Flare II, financée à hauteur de 80% par Atari. Les petits plats sont mis dans les grands pour préparer l'arrivée du prochain carton de l'entreprise. Un accord lucratif de 500 millions de dollars est même passé entre Atari et IBM pour construire la future console dans les usines de ce dernier. L'espoir d'un retour en grâce est permis. En 1993, lorsque la console apparaît enfin en magasin – aux États-Unis, et en Europe l'année suivante – elle n'a aucun concurrent sérieux au niveau technologique. De quoi s'assurer l'hégémonie… ou pas.

PUBLICITÉ OU ARNAQUE ?

La Jaguar est présentée en août 1993 avant d'être commercialisée en novembre de cette même année en Amérique du nord. Durant toute cette période, Atari insiste sur sa supériorité technique en affichant fièrement 64-bits ! La stratégie marketing est simple : la machine possède plus de bits que les concurrents n'en n'ayant que 16 au compteur, elle est donc plus puissante. CQFD. Durant toute la commercialisation de la bête, la campagne de pub d'Atari tourne autour de cet argument un peu facile. Il faut dire que c'est le seul que le constructeur puisse se mettre sous la dent. La Jaguar arrive comme un cheveu sur la soupe entre deux générations de consoles et elle ne peut pas revendiquer une ludothèque aussi fournie que celle de ses concurrents et encore moins un prix attractif (250 €). En plus du reste, Atari commet une erreur stratégique avec l'argument du 64-bits. Si la différence entre 16 et 64-bits semble effectivement souligner la puissance de la console, le concept du bit reste assez étranger aux joueurs moyens et encore plus aux enfants et à leurs familles. À l'inverse, l'affirmation d'Atari hérisse les poils des fins connaisseurs. Une controverse autour de la puissance réelle de la Jaguar ne tarde pas à naître. Les détracteurs de la console soulignent que le CPU et GPU ne possèdent que 32-bits, les co-processeurs des 64-bits réellement intégrés agissent alors comme des « accélérateurs graphiques ». Une publicité mensongère, voilà à quoi est

❶ En 1994, il valait mieux acheter une Super Nintendo rien que pour jouer à *Super Metroid* ou *Donkey Kong Country*.

❷ id Software est l'un des rares studios connus à avoir tenté l'expérience de la Jaguar en sortant *Wolfenstein 3D* et *Doom*.

❸ Avec des titres comme *The Humans*, la Jaguar n'a aucune crédibilité en tant que console « next-gen » en 1994.

❹ Les exclusivités de la Jaguar sont mauvaises, comme le montre *Checkered Flag* et ses graphismes datés.







❶ *Alien Vs Predator* est le seul jeu de la Jaguar à être acclamé. La courte vie de la console n'a même pas permis un second opus !

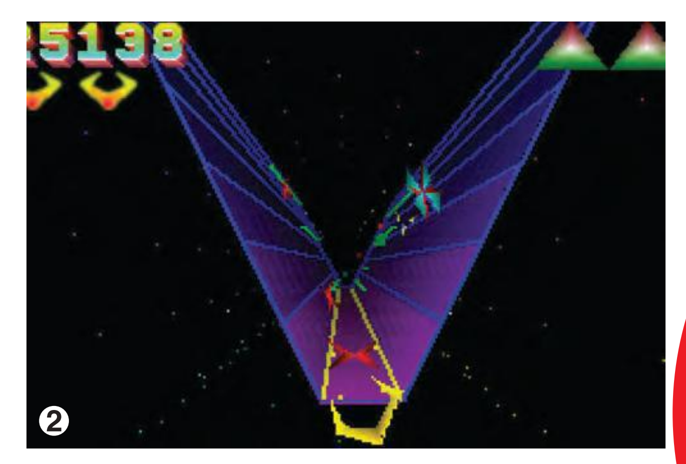
❷ *Tempest 2000* fait ses premières armes sur la Jaguar avant de se tourner vers des consoles aux reins plus solides.

❸ *Cybermorph* est l'un des premiers jeux de la Jaguar. Celui-ci était initialement développé pour la Panther.

associée la console dont les composants sont effectivement supérieurs, mais qui a toutes les peines du monde à prouver sa légitimité. Empiriquement, c'est la même débâcle puisqu'en comparant un même jeu sur la Jaguar et les consoles concurrentes, il n'y pas de différences fondamentales qui peuvent inciter à acheter la console d'Atari. Et ce n'est pas comme si la Jaguar avait beaucoup d'atouts dans sa manche.

DES JEUX OUI, MAIS PAS CEUX D'ATARI

Les débuts de la console sont terribles et les mauvais chiffres de départ sont confirmés durant l'année 1994. Alors qu'Atari pensait marcher sur les plates-bandes des constructeurs japonais, les ventes ne se chiffrent qu'en dizaine de milliers d'unités durant les premiers mois de commercialisation. Le débarquement de la Jaguar

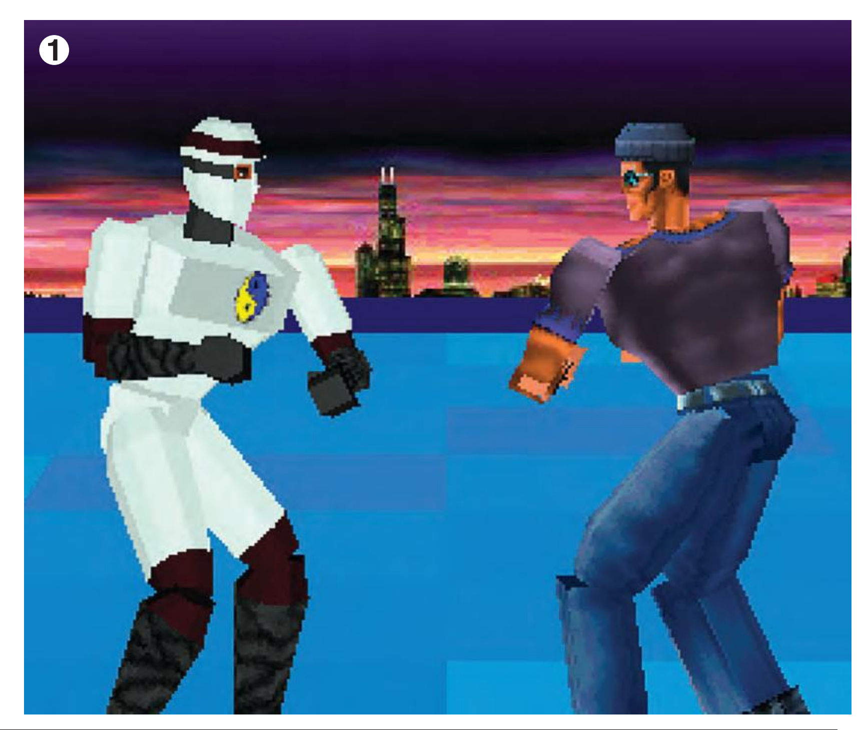




Un félin peut en cacher un autre

Obsédé par les gros chats, Atari choisit « Panther » comme nom de code pour la console que le constructeur est en train de développer au début des années 90. La Panther a déjà la prétention technologique de son aînée lors de sa conception. Le modèle est supposé être un 32-bits déjà supérieur à la Super Nintendo et à la Megadrive. Mais voilà que débarque la Jaguar avec ses grandes promesses graphiques. Atari souhaite pour un temps développer les deux consoles en parallèle. Quelques jeux sont développés en prévision de la sortie de la machine, des titres qui sont finalement utilisés pour la Jaguar quelque temps après. Il devient bientôt évident qu'un des deux projets doit être privilégié afin d'éviter des dépenses inconsidérées et un temps de conception trop long. Atari finit par parier sur l'avenir en misant sur la Jaguar…









❶ *Fight for Life*, sorti en 1996 est le dernier jeu édité par Atari. Comme beaucoup d'autres, il est mauvais.

❷ À l'instar de *Syndicate*, les bons portages sortis ont en général un ou deux ans de retard par rapport à la version d'origine…

❸ *Myst* est l'un des douze jeux sorti sur CD durant la courte vie de la Jaguar. C'est aussi le seul qui vaut le coup !

"En plus des autres problèmes, Atari se retrouve avec une panoplie de jeux qui sentent bon le navet."

en juin 1994 en Europe et en novembre de cette année au Japon ne parvient pas à sauver la console. Le fiasco est identique à l'Amérique. Le marketing épouvantable de la console y est bien sûr pour quelque chose, mais Atari a oublié l'essentiel : les jeux vidéo. Dans sa quête de développement des titres, le fauve racole tous les développeurs et éditeurs à sa portée. La tâche s'annonce compliquée : Nintendo et SEGA ont déjà pas mal de supporters dans l'industrie, les voler aux concurrents qui ont le vent en poupe est mission impossible. À l'aube de son lancement, la Jaguar compte seulement 35 studios de développement licenciés pour se fournir en jeux, à peine de quoi faire subsister le félin. De plus, déjà qu'ils sont peu nombreux et en apparence fébriles, les développeurs sont confrontés à de grandes difficultés pour faire leur travail. L'architecture de la Jaguar est complexe et devient un véritable casse-tête pour le développement. La promesse d'un système supérieur à ses concurrents a, certes, attiré les acteurs du monde vidéoludique, cependant, ce problème technique ne donne pas envie aux autres de rejoindre l'aventure de la Jaguar. Atari perd tout espoir de trouver de nouveaux alliés à la fin de l'année 1994 lors du bilan de la première année de commercialisation de la Jaguar. Il en ressort que la bête ne s'est vendue qu'à un peu plus de 120 000 exemplaires, ce qui est bien inférieur aux prévisions les plus catastrophiques établies par l'entreprise. L'aveu d'un tel échec laisse penser aux créateurs de jeux que l'investissement dans la console d'Atari n'est pas rentable, et qu'il vaut mieux une nouvelle fois se tourner vers Nintendo ou SEGA. Un concours de circonstances dont se serait bien passé Atari, qui en plus des



Bien que ressemblant au modèle original, cette nouvelle manette possède plus de boutons. Super.

❶ Le Jaguar CD est une folie de la part d'Atari qui a peu de clients pour l'acheter et pas grand-chose de prévu dessus.

❷ *Rayman* est prévu pour sortir sur Jaguar, cependant les versions PlayStation et PC sortent en même temps…

autres problèmes rencontrés en seulement un an, se retrouve avec une panoplie de jeux qui sentent bon le navet. Parfois avec un gameplay pauvre, parfois laids et souvent les deux, les titres de la ludothèque de la Jaguar en font l'une des pires qui soit en 1994. Les jeux en 3D, censés être la spécialité de la console, ne sont pas mieux traités que les autres, comme en témoigne *White Men Can't Jump*. Du reste, on en dénombre une quantité ridicule : 57 titres sont sortis durant toute l'existence de la Jaguar (!), parmi lesquels on compte 25 exclusivités à la console (!!) qui se révèlent d'une pauvreté incroyable et qui ne font pas honneur aux qualités prétendument supérieures de la Jaguar. Un seul échappe à cette critique : *Alien Vs Predator*. La qualité des graphismes et l'immersion dans l'univers de ces créatures en font le jeu le plus vendu sur la Jaguar… à plus de 50 000 exemplaires. Atari veut faire développer une suite qui ne voit jamais le jour puisque la console est abandonnée avant même qu'un quelconque développement ne soit entamé. La Jaguar accueille aussi en 1994 *Tempest 2000*, un titre perçu comme un excellent shoot them up par la critique. Le jeu est à la base une exclusivité de la console, mais la licence ne tarde pas à voler de ses propres ailes sous l'impulsion d'Imagitec Design et d'High Voltage Software qui lui offrent respectivement une version PC en 1996 et une version PlayStation et Saturn la même année. Les grands classiques déjà sortis chez les concurrents de la Jaguar arrivent bien trop tard et en petit nombre pour qu'Atari mise sur un catalogue de blockbuster. On retient tout de même pour la postérité *Doom, Flashback, Syndicate*, ou encore *Wolfenstein 3D*. Abandonné par les jeux et les développeurs, le destin funeste du bestiau ne fait désormais plus de doute, mais la galère d'Atari est loin d'être terminée.

LA RELÈVE ARRIVE, LA FAILLITE AUSSI

La pression est grande chez Atari tandis que le nombre d'employés diminue à vue d'œil, passant le cap critique de la centaine de salariés en décembre 1994. Atari a des plans pour relancer sa console, qu'il peine à distribuer. Cela passe par des accessoires, et la compagnie en a plein en tête et n'hésite pas à les annoncer à la pelle. Vu les difficultés rencontrées, Atari ne parvient à en sortir que quatre qui, sans suspense, n'arrivent pas à sauver la Jaguar de la noyade. Un adaptateur pour jouer à quatre (au lieu de deux) est commercialisé tout comme le Jaglink, un câble pouvant









❶ Contrairement à la majorité des consoles, la Jaguar voit presque plus de titre publiés après la fin de sa production qu'avant ! *(Worms)*

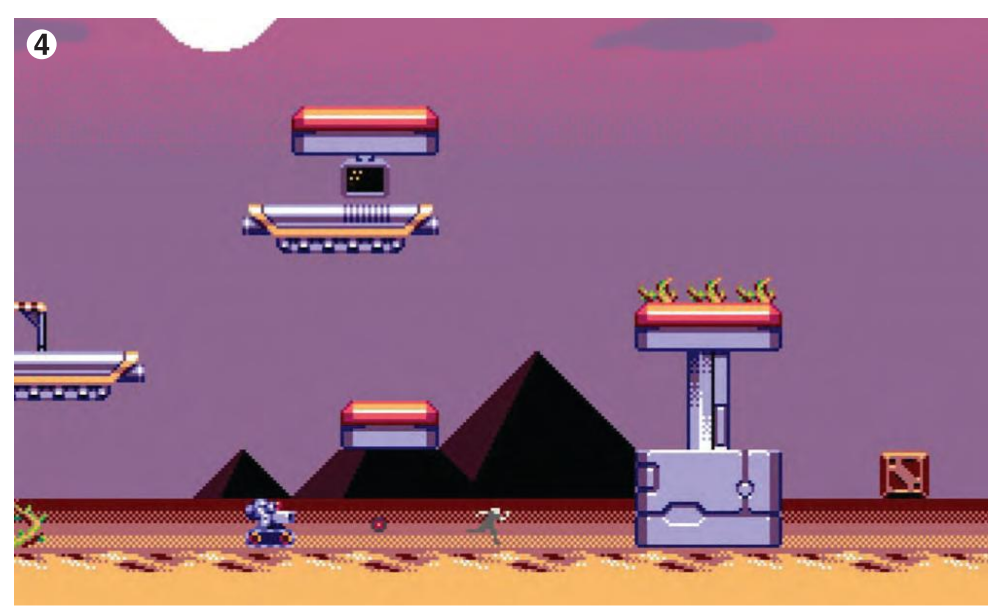
❷ *Earthworm Jim* aurait dû faire partie du line-up de la console si celle-ci avait eu plus de succès.

❸ Depuis 1998, des développeurs du dimanche s'amusent à créer des jeux qui sont publiés en cartouche ou CD. *(Jungle Jag)*

❹ *Escape 2042 : The Truth Defenders*, paru en octobre 2017 sur la Jaguar, est le dernier jeu en date.

relier deux consoles, ainsi que le Jaguar CD, un lecteur CD sur lequel une poignée de jeu paraissent. Le seul accessoire à valoir le coup est une manette avec plus de boutons. Dans les annonces fracassantes du fabricant, il était aussi question d'un casque de réalité virtuelle qui n'a pas eu le temps de voir le jour puisque un autre évènement va ensevelir les espoirs d'Atari en novembre 1994 alors que l'entreprise « fête » le premier anniversaire de la console. À cette date, SEGA s'avance avec sa toute dernière console de salon, la Saturn. L'arrivée de la première 32-bits sur le marché écrase les efforts d'Atari pour garder la tête hors de l'eau car l'argument technologique n'est plus de rigueur. En décembre 1994, la déroute est totale quand Sony s'attaque lui aussi au marché de la console. Non seulement la PlayStation est plus puissante que la Jaguar, mais elle se montre très rapidement populaire tout en affichant de gros hits, chose dont manque Atari. Malgré les baisses répétées du prix de vente de la Jaguar, la console ne décolle jamais, occasionnant des pertes colossales à Atari. Pour sauver l'entreprise, la Jaguar est désavouée. Adieu le budget publicitaire, adieu les investissements pour permettre à la machine de rester compétitive. Plutôt qu'essayer de sortir la machine du gouffre dans lequel elle est, le seul vœu de la famille Tramiel, à la tête d'Atari Corporation durant cette sombre époque, est de quitter le secteur vidéoludique. La chose se concrétise assez rapidement puisqu'Atari Corporation se fait racheter en 1996 par JTS Corporation. La même année, l'animal blessé est achevé après une carrière aussi courte qu'infructueuse. Le chant du cygne de l'illustre entreprise américaine dépasse tout juste le cap des 250 000 unités vendues à travers le monde. La Jaguar aurait pu être abandonnée à son sort depuis cette époque ; certains jeux, et pas les plus mauvais, sont pourtant produits sur ce support disparu. *Worms*, sorti en 1998, fait partie des plus connus. Encore plus ironique, la défunte console semble avoir beaucoup plus de succès depuis 1999, date à laquelle Hasbro Interactive, détenteur à l'époque de la propriété intellectuelle d'Atari Corporation, fait passer la Jaguar dans le domaine public. Les créateurs amateurs qui se sont intéressés à la console n'ont pas réussi à en faire un succès posthume, néanmoins c'est une belle consolation pour la console maudite de voir des jeux publiés plus de dix ou vingt ans après sa mort.

"L'arrivée de la première 32-bits sur le marché écrase les efforts d'Atari pour garder la tête hors de l'eau."




PROCHAIN NUMÉRO LE
23
MARS


VIDEO GAMER Rétro
100% RETRO GAMING
FÉVRIER - MARS 2018 NUMÉRO 04
L 13296 - 4 - F: 6,90 € - RD